

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6748031号
(P6748031)

(45) 発行日 令和2年8月26日(2020.8.26)

(24) 登録日 令和2年8月11日(2020.8.11)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 41 頁)

(21) 出願番号 特願2017-105322 (P2017-105322)
 (22) 出願日 平成29年5月29日 (2017. 5. 29)
 (65) 公開番号 特開2018-198824 (P2018-198824A)
 (43) 公開日 平成30年12月20日 (2018. 12. 20)
 審査請求日 平成31年1月16日 (2019. 1. 16)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 眞壁 隆一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【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、
 遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
 遊技者の動作を促す促進画像を表示可能な促進画像表示手段と、
 遊技者にとって有利な有利状態に制御されるか否かを報知するリーチ演出が開始された後の前記検出手段の検出結果を有効とする動作有効期間内において、遊技者の動作が検出されたときに前記リーチ演出を進行させることが可能な動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、を備え、

前記促進画像表示手段は、複数の表示パターンにより促進画像を表示可能であり、
 前記複数の表示パターンは、

前記動作有効期間に対応する動作有効期間表示を伴う促進画像を表示し、前記検出手段の検出に応じて当該促進画像の態様が変化する第1パターンと、

前記動作有効期間表示を伴わずに促進画像を表示し、前記動作有効期間を促進画像の態様により示唆する第2パターンと、を含み、

前記動作演出実行手段は、前記第1パターンにより促進画像が表示されているときに、
前記動作有効期間内において検出された遊技者の動作が所定条件を満たした場合に対応演出を実行可能であり、

前記促進画像表示手段は、前記動作有効期間内において検出された遊技者の動作が前記所定条件を満たすまでに、促進画像の態様を遊技者の動作の検出に応じて段階的に変化さ

10

20

せることで前記対応演出を示唆する示唆表示を段階的に視認可能となるように表示し、

前記第 2 パターンの方が前記第 1 パターンよりも、前記有利状態に制御される割合が高く、

促進画像の表示パターンが前記第 1 パターンのときと前記第 2 パターンのときとで、共通の演出態様の前記リーチ演出を実行可能であり、

促進画像の表示とともに動作説明表示を表示可能であり、該動作説明表示の表示態様は変化しない、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 には、例えば、遊技者の動作を促す促進表示（特許文献 1 では、演出ボタン 8 の操作を促す操作促進演出画像 36）と、操作手段（特許文献 1 では、演出ボタン 8）が有効期間中であることを報知する有効期間報知（特許文献 1 では、演出ボタン 8 の有効期間を示すゲージ画像 37）とが可能な遊技機（特許文献 1 では、遊技機 1）が開示されている。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2015 - 208570 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 の遊技機では、促進表示と有効期間報知とが別々に表示されているだけであり、面白味に欠けるという問題がある。

【0005】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

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と、

遊技者の動作を促す促進画像を表示可能な促進画像表示手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に制御されるか否かを報知するリーチ演出が開始された後の前記検出手段の検出結果を有効とする動作有効期間内において、遊技者の動作が検出されたときに前記リーチ演出を進行させることが可能な動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、を備え、

40

前記促進画像表示手段は、複数の表示パターンにより促進画像を表示可能であり、

前記複数の表示パターンは、

前記動作有効期間に対応する動作有効期間表示を伴う促進画像を表示し、前記検出手段の検出に応じて当該促進画像の態様が変化する第 1 パターンと、

前記動作有効期間表示を伴わずに促進画像を表示し、前記動作有効期間を促進画像の態様により示唆する第 2 パターンと、を含み、

前記動作演出実行手段は、前記第 1 パターンにより促進画像が表示されているときに、前記動作有効期間内において検出された遊技者の動作が所定条件を満たした場合に対応演出を実行可能であり、

50

前記促進画像表示手段は、前記動作有効期間内において検出された遊技者の動作が前記所定条件を満たすまでに、促進画像の態様を遊技者の動作の検出に応じて段階的に変化させることで前記対応演出を示唆する示唆表示を段階的に視認可能となるように表示し、

前記第２パターンの方が前記第１パターンよりも、前記有利状態に制御される割合が高く、

促進画像の表示パターンが前記第１パターンのときと前記第２パターンのときとで、共通の演出態様の前記リーチ演出を実行可能であり、

促進画像の表示とともに動作説明表示を表示可能であり、該動作説明表示の表示態様は変化しない、

ことを特徴とする。

10

さらに、手段１の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）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３１Ｂの操作を検出するプッシュセンサ３５Ｂなど）と、

遊技者の動作を促す促進画像（例えば、ボタン画像Ｇ１など）を表示可能な促進画像表示手段（例えば、図１２に示すステップＳ７０３、ステップＳ７１６の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０により画像表示装置５に促進表示させることなど）と、

前記検出手段の検出結果を有効とする動作有効期間（例えば、操作有効期間など）内において、遊技者の動作が検出されたときに演出を進行させることが可能な動作演出（例えば、ボタン演出など）を実行可能な動作演出実行手段（例えば、図１２に示すステップＳ３４６の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

20

前記促進画像表示手段は、前記動作有効期間を前記促進画像の表示態様により示唆することが可能であり（例えば、図１２に示すステップＳ７１８の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）、

前記促進画像の表示とともに動作説明表示を表示可能であり、該動作説明表示の表示態様は変化しない）、ことを特徴とする。

この構成によれば、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【０００７】

（２）上記（１）の遊技機において、

前記促進報知は、前記動作有効期間の長さを示唆する報知態様（例えば、大きさなど）で実行される、ようにしてもよい。

30

この構成によれば、動作有効期間を把握することができる。

【０００８】

（３）上記（１）又は（２）の遊技機において、

前記動作演出実行手段は、前記動作演出として、第１種動作演出（例えば、一撃演出など）と、該第１種動作演出とは異なる第２種動作演出（例えば、長押し演出、連打演出など）とを実行可能であり、

前記促進報知実行手段は、前記第１種動作演出において前記動作有効期間を前記促進報知の報知態様により示唆することが可能である（例えば、図１２に示すステップＳ７１８の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）、ようにしてもよい。

40

この構成によれば、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【０００９】

（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、

前記促進報知実行手段は、前記促進報知の報知態様（例えば、大きさなど）を変化させることにより前記動作有効期間を示唆することが可能であり、前記促進報知の実行とともに動作説明表示（例えば、「押せ！」など）を実行可能であり、該動作説明表示の表示態様（例えば、大きさ、内容など）は変化しない、ようにしてもよい。

この構成によれば、動作説明表示の表示態様は変化しないため、促進報知の報知態様が変化しても遊技者の動作を促すことができる。

【００１０】

50

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記促進報知実行手段は、前記促進報知の報知態様 (例えば、大きさなど) を変化させることにより前記動作有効期間を示唆することが可能であり、変化前の促進報知の報知態様と、変化後の促進報知の報知態様とで視認性が異なる (例えば、ボタン画像 G 1 が第 1 大きさから第 2 大きさに変化することなど)、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

前記促進報知実行手段は、遊技者の動作が検出されていないことを報知する第 1 態様 (例えば、ボタン画像のボタン部分が凹んでいない態様など) と、遊技者の動作が検出されていることを報知する第 2 態様 (例えば、ボタン画像のボタン部分が凹んでいる態様など) とで前記促進報知を実行可能である、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技者の動作が検出されているか否かを把握することができる。

【 0 0 1 2 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

作用演出を実行可能な作用演出実行手段 (例えば、図 2 1 (H) に示す作用演出としてキャラクタが祈る画像 J S 1 を表示するなど) をさらに備え、

前記促進報知実行手段は、前記促進報知として、第 1 促進報知 (例えば、図 2 1 (J) に示すボタン画像 D 3 など) と、前記第 1 促進報知よりも遊技者にとって有利度の高い第 2 促進報知 (例えば、作用演出の作用を受けた後の図 2 1 (K) に示すボタン画像 D 3 U など) とを表示可能であり、前記第 1 促進報知を表示した後、前記作用演出の作用を受けて前記第 2 促進報知を表示可能である、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技演出の効果を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】本発明の一実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】図 1 のパチンコ遊技機の各種の制御基板などの例を示す構成図である。

【図 3】特別図柄プロセス処理で送信設定される主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図 4】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図 6】コマンド解析処理にて実行される処理内容の一例を示す説明図である。

【図 7】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 8】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 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0】(A) は動作演出設定処理の一例を示すフローチャート、(B) はスーパーリーチ A の場合の動作演出の決定例を示す図である。

【図 1 1】可変表示中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2】動作演出表示制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3】動作演出 (長押し) の演出画面例を示す図である。

【図 1 4】動作演出 (連打) の演出画面例を示す図である。

【図 1 5】動作演出 (一撃) の演出画面例を示す図である。

【図 1 6】変形例 1 の動作演出 (長押し) の演出画面例を示す図である。

【図 1 7】変形例 2 の動作演出 (長押し) の演出画面例を示す図である。

【図 1 8】変形例 3 の動作演出 (長押し) の演出画面例を示す図である。

【図 1 9】(A) は変形例 4 の動作演出設定処理の一例を示すフローチャート、(B) はスーパーリーチ A の場合の動作演出の決定例を示す図である。

【図 2 0】変形例 5 の演出画面例を示す図である。

【図 2 1】図 2 0 に続く演出画面例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

【 0 0 1 4 】

(本発明の一実施の形態に係るパチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 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 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 1 5 】

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、複数種類の特別識別情報である特別図柄 (特図) の可変表示 (特図ゲーム) を行う、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。これらは、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどであればよい。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【 0 0 1 6 】

特別図柄の可変表示とは、複数種類の特別図柄を更新表示などにより変動させる (変動可能に表示する) ことである (他の可変表示についても同じ) 。可変表示の最後には、表示結果 (可変表示結果) として所定の特別図柄が停止表示 (導出表示) される。第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」と、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。第 1 特図の特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」と、第 2 特図の特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。

20

【 0 0 1 7 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば L C D (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。画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報である飾り図柄 (数字などを示す図柄など) の可変表示が行われる。一例として、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R において飾り図柄の可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) が行われる。画像表示装置 5 の画面上には、表示エリア 5 H が配置されている。表示エリア 5 H では、実行が保留されている特図ゲームに対応する保留表示画像を表示する。特図ゲームの保留数は、特図保留記憶数ともいう。

30

【 0 0 1 8 】

特図保留記憶数を特定可能に表示する第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とはそれぞれ、複数の L E D を含んで構成され、L E D の点灯個数によって第 1 特図保留記憶数 (第 1 特図ゲームの保留記憶数) と第 2 特図保留記憶数 (第 2 特図ゲームの保留記憶数) とを表示する。

【 0 0 1 9 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、第 1 始動口スイッチ 2 2 A (図 2 参照) がオンし、これによって、当該遊技球の進入が検出される (このときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る) 。

40

【 0 0 2 0 】

普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用のソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる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。普通可変入賞球装置 6 B は、例えば、ソレノイド 8 1 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、当該可動翼片の先端が普通入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイ

50

ド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、第 2 始動口スイッチ 2 2 B (図 2 参照) がオンし、これによって、当該遊技球の進入が検出される (このときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る) 。

【 0 0 2 1 】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、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、大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 (図 2 参照) 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特定領域としての大入賞口を形成する。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 8 2 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、遊技球が大入賞口に進入 (例えば、通過) できなくなる。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 8 2 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、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3 (図 2 参照) がオンし、これによって、当該遊技球の進入が検出される。このときには、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。こうして、大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 では遊技領域の左側方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報である普通図柄 (普図、普通図) の可変表示を行う。普通図柄の可変表示は普図ゲーム (普通図ゲーム) ともいう。普図ゲームは、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づいて実行される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したときには、図 2 のゲートスイッチ 2 1 がオンになり、これにより当該遊技球の通過が検出される。普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 の表面には、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。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。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 8 L , 8 R が設けられており、遊技領域周辺部には遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は L E D を含んで構成されている。

【 0 0 2 4 】

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。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技球を保持 (貯留) する上皿 (打球供給皿) と、上皿からの余剰球などを保持 (貯留) する下皿 (余剰球貯留皿) が設けられている。上皿を形成する部材にはプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作 (例えば押下) を検出し、操作検出信号を演出制御基板 1 2 に出力するプッシュセンサ 3 5 B が設けられている。

【 0 0 2 5 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板 3 7、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。パチンコ遊技機 1 には、払出制御基板 3 7 からの賞球個数コマンドに基づいて遊技球を上皿等に払い出す球払出装置 9 7 を備えている。球払出装置 9 7 は、払い出された賞球や貸し球をカウ

10

20

30

40

50

トする払出個数カウントスイッチ等もユニットの一部として構成されている。

【 0 0 2 6 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行（特図ゲーム、普図ゲームの実行など）を制御する機能（演出制御基板 1 2 に向けて演出制御コマンドを送信する機能を含む。）を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 2 7 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。一例として、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、主基板 1 1 の機能（遊技の進行の制御）を実現する。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（変動パターンや各種の決定テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。

10

【 0 0 2 8 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるものであってもよい。I/O 1 0 5 は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号を送信するための出力ポートとを備える。

20

【 0 0 2 9 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。

【 0 0 3 0 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に伝送する。主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送される演出制御コマンドは、中継基板 1 5 によって中継される。

30

【 0 0 3 1 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて各種の演出（飾り図柄の可変表示を含む。）を実行する機能を有する。演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0、ROM 1 2 1、RAM 1 2 2、表示制御部 1 2 3、乱数回路 1 2 4、I/O 1 2 5 が搭載されている。一例として、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、演出制御基板 1 2 の機能（演出の実行）を実現する。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（演出制御パターンに用いるデータや各種の決定テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

40

【 0 0 3 2 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの表示制御指令に基づき、画像表示装置 5 において表示する演出画像の映像信号を出力し、画像表示装置 5 に演出画像を表示する。一例として、表示制御部 1 2 3 には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などが搭載されていればよい。

【 0 0 3 3 】

乱数回路 1 2 4 は、演出動作を制御するときに使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるものであってもよい。演出制

50

御基板 12 に搭載された I/O 125 は、主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートとを備える。

【0034】

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 からの効果音信号に基づき、スピーカ 8L, 8R から音声（効果音信号が指定する音声）を出力させる機能を有する。ランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 からの電飾信号に基づき、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯 / 消灯）を行う機能を有する。

【0035】

払出制御基板 37 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、主基板 11 から送信された制御コマンドや通知信号を受信して、払出モータによる遊技球の払出動作を制御するための払出制御用マイクロコンピュータ等が搭載されている。主基板 11 と払出制御基板 37 との間では、例えば双方向でシリアル通信を行うことにより、各種の制御コマンドや通知信号が伝送される。

10

【0036】

画像表示装置 5 は、液晶パネルなどの表示パネルと、表示パネルを駆動するドライバ回路を備える。表示制御部 123 から I/O 125 を介して画像表示装置 5 に供給された映像信号は、ドライバ回路に入力される。ドライバ回路は、映像信号が表す画像を表示パネルに表示させる。これにより、画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0037】

（遊技の進行や演出の進行など）

20

パチンコ遊技機 1 の打球操作ハンドルを遊技者が回転操作すると、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が通過ゲート 41 を通過したときには、普図ゲームが開始される。すでに他の普図ゲームが実行されている下記の開放制御中など、普図ゲームを開始できないときには、4つなどを上限として普図ゲームの実行は保留される。保留された普図ゲームは、開始可能になったときに開始される。

【0038】

普図ゲームで停止表示される可変表示結果には、普図当り図柄（例えば「7」などの普図）と、普図ハズレ図柄（例えば「-」などの普図）と、がある。普図当り図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「普図当り」のときである。普図ハズレ図柄が停止表示されるときは、可変表示結果が「普図ハズレ」のときである。「普図当り」のときには、普通可変入賞球装置 6B の可動翼片を所定期間傾動位置とする開放制御（第2始動入賞口が開放状態になる。）が行われる。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6A に形成された第1始動入賞口に進入したときには、第1特図ゲームが開始される。遊技球が、普通可変入賞球装置 6B に形成された第2始動入賞口に進入したときには、第2特図ゲームが開始される。すでに他の特図ゲームが実行されている、後述の大当り遊技状態に制御されているときなど、特図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないとき）には、4つなどを上限として特図ゲームの実行は保留される。保留された特図ゲームは、開始条件の成立により実行される。

30

【0039】

特図ゲームで停止表示される可変表示結果には、大当り図柄（例えば「3」、「7」などの特図）と、ハズレ図柄（例えば「-」などの特図）と、がある。大当り図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「大当り」のときである。ハズレ図柄が停止表示（導出）されるときは、可変表示結果が「ハズレ」のときである。第1又は第2特図ゲームの可変表示結果が「大当り」（特定表示結果）のときには、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御される。可変表示結果が「ハズレ」のときには、大当り遊技状態には制御されない。

40

【0040】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が開放状態となる。開放状態は、所定期間（例えば29秒間）の経過タイミングと、所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでのタイミングと、のうちのいずれ

50

れか早いタイミングまで継続される。この開放状態をラウンド遊技（ラウンド）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンド遊技が、所定の上限回数（例えば「１５回」）に達するまで繰返し実行される（ラウンド遊技以外の期間では、大入賞口が閉鎖する）。

【００４１】

「大当たり」には、「非確変」、「確変」という大当たり種別が設定されている。大当たり種別が「非確変」のときには、「３」の大当たり図柄が停止表示される。大当たり種別が「確変」のときには、「７」の大当たり図柄が停止表示される。大当たり種別が「確変」のときの「大当たり」を「確変大当たり」、大当たり種別が「非確変」のときの「大当たり」を「非確変大当たり」ともいう。「確変大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「確変大当たり遊技状態」ともいう。「非確変大当たり」に基づく大当たり遊技状態を「非確変大当たり遊技状態」ともいう。

10

【００４２】

確変大当たり遊技状態が終了した後は、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御される。確変状態は、次回の大当たり遊技状態が開始されるまで継続する。確変状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【００４３】

確変大当たり遊技状態又は非確変大当たり遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）が通常状態よりも短くなる時短状態に制御される。時短状態は、所定回数（実施の形態では、１００回）の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の終了条件が先に成立するまで、継続する。時短状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。

20

【００４４】

時短状態では、通常状態などの非時短状態よりも第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置６Ｂを開放状態と閉鎖状態とに変化させる。例えば、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図の可変表示の期間であり、普図変動時間ともいう）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御などにより、普通可変入賞球装置６Ｂを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。このような制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、遊技状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。

30

【００４５】

通常状態とは、大当たり遊技状態等の有利状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」となる確率が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【００４６】

時短状態は「高ベース」と、時短状態でない遊技状態は「低ベース」「非時短状態」と、確変状態は「高確」ともいわれる。確変状態でない遊技状態は、「低確」、「非確変」ともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース」ともいわれる。確変状態となっていないが時短状態になっていないときの遊技状態は、「高確低ベース」ともいわれる。確変状態となっていないが時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース」ともいわれる。通常状態は、「低確低ベース」ともいわれる。

40

【００４７】

画像表示装置５の「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示（これも演出の一種である。）が開始される。第１、第２特図ゲームにおいて可変表示結果（確定特別図柄ともいう）が停止表示されるときには、飾り図柄の可変表示の表示結果（可変表示結果）となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）が停止表示（導出表示）される。

【００４８】

50

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様などのことである。

【 0 0 4 9 】

実施の形態では、可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチ A（ノーマルリーチから発展する）及びスーパーリーチ B（ノーマルリーチから発展する）が用意されている。実施の形態では、大当たり期待度は、スーパーリーチ B > スーパーリーチ A > ノーマルリーチ（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチ）の順で高い。大当たり期待度は、例えば、特図ゲームの可変表示結果が「大当たり」となる割合であり、ここでは、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる割合でもある。

【 0 0 5 0 】

特図ゲームの可変表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、確変大当たりのときに「7」、非確変大当たりのときに「6」など）が揃って停止表示される。実施の形態では、後述する図 3（B）に示すように、「非確変」には、大当たり中に昇格演出（失敗）が実行される非確変大当たりと、昇格演出自体を実行しない非確変大当たりの 2 種類があり、「確変」には、大当たり中に昇格演出（成功）が実行される確変大当たりと、昇格演出自体を実行しない確変大当たりの 2 種類がある。昇格演出は、確変昇格演出のことであり、大当たり中の所定ラウンド（例えば、7 ラウンド）において実行され、確変大当たりへの昇格に成功又は失敗したことを表示する演出である。大当たり種別が「非確変（昇格演出失敗）」のときには、同一の飾り図柄「6」が揃って停止表示され、大当たり中の 7 ラウンドにおいて確変昇格演出（失敗）が実行される。大当たり種別が「確変（昇格演出成功）」のときには、同一の飾り図柄「6」が揃って停止表示され、大当たり中の 7 ラウンドにおいて確変昇格演出（成功）が実行される。なお、確変昇格演出は、7 ラウンド以外のラウンドや複数ラウンドにわたって実行されるものや、ファンファーレ演出、エンディング演出などに実行されるものであってもよい。また、昇格演出は、ラウンド継続を報知するラウンド昇格演出などであってもよい。

【 0 0 5 1 】

可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることや、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せ）の確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【 0 0 5 2 】

パチンコ遊技機 1 の主要な動作を、フローチャートなどを参照して説明する。各動作（各処理）では、フローチャートに現れていない処理などが行われる場合がある。

【 0 0 5 3 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

主基板 1 1 では、CPU 1 0 3 が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み処理は、所定期間（例えば 2 ミリ秒）ごとに供給される CTC（カウンタ/タイマ回路）からの割込み要求信号によるタイマ割り込みが発生すること、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間（2 ms）ごとに実行される。遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU 1 0 3 は、スイッチ処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理などを実行し、遊技制御用タイマ割込み処理がタイマ割り込みごとに繰り返し実行されることで、遊技の制御などが実現される。

【 0 0 5 4 】

スイッチ処理では、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオンとなったか否か（つまり、遊技球の進入又は通過があったか否か）をスイッチごとに判定する。この判定の結果は、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理において使用される。

【 0 0 5 5 】

遊技用乱数更新処理は、主基板 1 1 の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。特別図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、特図ゲームの保留や実行、大当り遊技状態などを実現するための処理である。普通図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、普図ゲームの保留や実行、普図当りのときの普通可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）の開放状態などを実現するための処理である。コマンド制御処理は、特別図柄プロセス処理などで送信設定された演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して実際に伝送させる処理である。

【 0 0 5 6 】

（特別図柄プロセス処理で送信設定される演出制御コマンド）

次に、特別図柄プロセス処理にて送信設定され、コマンド制御処理にて主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される演出制御コマンドについて説明する。図 3（A）に、主な演出制御コマンドの例を示す。なお、以下の「（H）」は 16 進数であることを示す。

【 0 0 5 7 】

変動パターン指定コマンド 8 1 X X（H）、表示結果指定コマンド 8 C X X（H）、図柄確定指定コマンド 8 F 0 0（H）、当り開始指定コマンド A 0 X X（H）、当り終了指定コマンド A 3 X X（H）、第 1 始動入賞指定コマンド B 1 0 0（H）、第 2 始動入賞指定コマンド B 2 0 0（H）、大入賞口入賞指定コマンド B 3 0 0（H）が予め用意されている。「X X」は E X T データである。表示結果指定コマンド 8 C X X（H）の「X X」には、可変表示結果に対応する数値が設定される（例えば、「ハズレ」なら「0 0」、「非確変大当り」なら「0 1」、「非確変大当り（昇格演出失敗）」なら「0 2」、「確変大当り」なら「0 3」、「確変大当り（昇格演出成功）」なら「0 4」など）。

【 0 0 5 8 】

（特別図柄プロセス処理）

図 4 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。以下で説明する各フラグ、各カウンタ、各タイマは、R A M 1 0 2 に設けられる。特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。例えば、C P U 1 0 3 は、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか（スイッチ処理でオンと判定されたか。他のスイッチについても同じ。）を判定する。オンの場合には、第 1 特図保留記憶数が上限数（例えば、4）に達しているかを判定し、上限数に達していない場合には、第 1 始動入賞が発生したとして、乱数回路 1 0 4 または遊技用乱数更新処理で更新される遊技用乱数値のうちから、特図表示結果（特別ゲームの可変表示結果）決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を抽出し、抽出した数値を第 1 保留データとして、R A M 1 0 2 の第 1 特図保留記憶部に保持する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるかを判定する。オンの場合には、第 2 特図保留記憶数が上限数（例えば、4）に達しているかを判定し、上限数に達していない場合には、第 2 始動入賞が発生したとして、前記と同様に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を抽出し、抽出した数値を第 2 保留データとして、R A M 1 0 2 の第 2 特図保留記憶部に保持する。第 1 保留データ及び第 2 保留データは、始動入賞順に保持される。第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数は、第 1 保留データや第 2 保留データの数や、各記憶数をカウントするカウンタによって特定すればよい（以下、同じ。）。始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞があったときに、第 1 始動入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶数の加算指定コマンドの送信設定が行われ、第 2 始動入賞があったときに、第 2 始動入賞指定コマンド、第 2 特図保

留記憶数の加算指定コマンドの送信設定が行われる。

【 0 0 5 9 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 0 1 を実行した後、特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ ステップ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。下記の時短フラグは、時短状態のときにオンになるフラグで、確変フラグは、確変状態のときにオンになるフラグである。

【 0 0 6 0 】

ステップ S 1 1 0 の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。例えば、C P U 1 0 3 は、第 2 特図保留記憶数が「 0 」でないときには、第 2 特図ゲームを実行するための処理を行い、特図プロセスフラグの値を「 1 」に更新して本処理を終了する。第 2 特図保留記憶数が「 0 」で、第 1 特図保留記憶数が「 0 」でないときには、第 1 特図ゲームを実行するための処理を行い、特図プロセスフラグの値を「 1 」に更新して本処理を終了する。両者が「 0 」のときは、本処理を終了する。

【 0 0 6 1 】

第 2 特図ゲームを実行するための処理では、第 2 特図保留記憶部に保持されている第 2 保留データ（乱数値 M R 1 ~ M R 3 ）のうち最も古い第 2 保留データを第 2 特図保留記憶部から R A M 1 0 2 の所定バッファに読み出す。読み出された第 2 保留データは、第 2 特図保留記憶部から削除される。そして、所定バッファに読み出した第 2 保留データのうち、乱数値 M R 1 と、大当たり決定テーブル（ R O M 1 0 1 に格納されている。以下、決定テーブルについて同じ）と、に基づいて、今回実行する第 2 特図ゲームの可変表示結果（「大当たり」又は「ハズレ」）を決定する。「大当たり」とする決定割合は、確変状態のとき（確変フラグがオンのとき）の方が、非確変状態のとき（確変フラグがオフのとき）よりも高い。「大当たり」と決定した場合には、乱数値 M R 2 と、大当たり種別決定テーブルと、に基づいて、大当たり種別（「確変」又は「非確変」）を決定する。実施の形態では、「非確変」、「非確変（昇格演出失敗）」、「確変」、「確変（昇格演出成功）」のいずれかを決定する。前記の決定結果や第 2 特図ゲームを実行する旨の情報は R A M 1 0 2 に保持され、適宜参照される（他の決定などについても同じ）。

【 0 0 6 2 】

第 1 特図ゲームを実行するための処理でも、上記第 2 特図ゲームを実行するための処理と同様の処理を行い、第 1 保留データの所定バッファへの読み出し、第 1 特図ゲームの可変表示結果の決定（大当たり種別の決定を含む）などを行う。

【 0 0 6 3 】

ステップ S 1 1 1 の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。例えば、C P U 1 0 3 は、変動パターンを決定（選択）し、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームの実行開始の設定を行う。変動パターンは、可変表示の実行時間（特図変動時間）や、飾り図柄の可変表示のパターンを指定するものである。

【 0 0 6 4 】

実施の形態では、図 5 に示すように、ハズレ時変動パターンとして、P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 3 - 2 ~ P A 3 - 4 がある。大当たり時変動パターンとして、B 3 - 2 ~ P B 3 - 4 がある。P A 1 - 1、P A 2 - 1 は、非リーチを指定する。P A 2 - 1 は、特図変動時間（特図ゲームの実行期間）が通常（P A 1 - 1）よりも短くなっている時短用（短縮有り）のパターンである。P A 3 - 2、P B 3 - 2 は、ノーマルリーチの実行（スーパーリーチへの発展無し）を指定し、P A 3 - 3、P B 3 - 3 は、スーパーリーチ A（ノーマルリーチから発展する。）の実行を指定し、P A 3 - 4、P B 3 - 4 は、スーパーリーチ B（ノーマルリーチから発展する。）の実行を指定する。

【 0 0 6 5 】

C P U 1 0 3 は、今回の可変表示結果が「大当たり」のときには、所定バッファに読み出した第 1、第 2 保留データのうちの乱数値 M R 3 と大当たり用の変動パターン決定テーブルとに基づいて、P B 3 - 2 ~ P B 3 - 4 のいずれかを今回の変動パターンとして決定する。可変表示結果が「ハズレ」のときで且つ非時短状態のとき（時短フラグがオフのとき）

10

20

30

40

50

には、乱数値MR3と第1ハズレ用の変動パターン決定テーブルとに基づいて、PA1-1、PA3-2~PA3-4のいずれかを今回の変動パターンとして決定する。可変表示結果が「ハズレ」のときで且つ時短状態のとき（時短フラグがオンのとき）には、乱数値MR3と第2ハズレ用の変動パターン決定テーブルとに基づいて、PA2-1、PA3-2~PA3-4のいずれかを今回の変動パターンとして決定する。変動パターンの決定割合は、ハズレ時は、PA1-1又はPA2-1>PA3-2>PA3-3>PA3-4の順で高い。大当たり時は、PB3-4>PB3-3>PB3-2の順で高い。このため、スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチの順で大当たり期待度が高い。

【0066】

変動パターンの決定後、例えば、駆動信号を第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bに供給開始し、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームの実行を開始する。上記の決定結果や現在の遊技状態（確変フラグや時短フラグの状態で特定できる）などを指定する、表示結果指定コマンド、第1又は第2特図保留記憶数の減算指定コマンド、変動パターン指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を「2」にしてから、本処理を終了する。

【0067】

ステップS112の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。例えば、CPU103は、特図ゲームが開始してからの経過時間（タイマなどによって測定すればよい。他の経過時間についても同じ。）が、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に達したか（可変表示結果の導出タイミングであるか）を判定し、達していないときには、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを実行する駆動信号を第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bに供給して特別図柄を変動させる処理を行ってから本処理を終了する。一方、特図変動時間に達したときには、所定の駆動信号を第1特別図柄表示装置4A又は第2特別図柄表示装置4Bに供給し、今回の可変表示結果の図柄（「ハズレ」のときは「-」、「確変大当たり」のときは「7」、「非確変大当たり」のときは「3」など）を停止表示（導出表示）させ、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を「3」に更新する。タイマ割り込みの発生毎にステップS112が繰り返し実行されることによって、特図ゲームの実行が実現される。

【0068】

ステップS113の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。例えば、CPU103は、今回の可変表示結果が「大当たり」のときは、時短フラグ、確変フラグをオフにリセットなどする。その後、当り開始指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新して本処理を終了する。「ハズレ」で時短状態のときは、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたかを判定し（例えば、カウンタなどによってカウントすればよい。）、所定回数の可変表示が実行されている場合には、時短フラグをオフにリセットし、特図プロセスフラグの値を「0」にするなどして本処理を終了する。「ハズレ」で時短状態でない、所定回数の可変表示が未実行の場合にも、特図プロセスフラグの値を「0」にするなどして本処理を終了する。

【0069】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「4」のときに実行される。例えば、当り開始指定コマンドの送信設定を行ってからの経過時間が、予め設定されているファンファーレ待ち時間（大当たり遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間）に達したかを判定し、達していなければ、大当たり開放前処理を終了する。ファンファーレ待ち時間に達したときには、ラウンド遊技の開始のため、大入賞口を開放状態とする処理（ソレノイド駆動信号の供給）などを行い、特図プロセスフラグを「5」に更新する。タイマ割り込みの発生毎にステップS114が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファーレの終了までの待機）及び大入賞口の開放などが実現される。

【0070】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「5」のときに実

10

20

30

40

50

行される。例えば、CPU103は、ラウンド遊技を終了するタイミングになったかを判定する。カウントスイッチ23がオンの回数（大入賞口に進入した遊技球の数）が所定値（例えば「9」）になったり（カウンタなどでカウントすればよい。）、ラウンド遊技を開始してから（大入賞口を開放状態としてから）の経過時間がラウンド遊技の上限期間（例えば、29秒）に達したりして、ラウンド遊技を終了するタイミングとなったときには、大入賞口を閉鎖状態に戻してラウンド遊技を終了させる処理（ソレノイド82をオフにする処理）などを行う。このとき、終了したラウンド遊技が、最後のラウンド遊技（例えば、15ラウンド目）であるとき（カウンタなどでカウントすればよい。）、当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値を「7」に更新し、本処理を終了する。最後のラウンド遊技でないときは、特図プロセスフラグを「6」に更新し、本処理を終了する。現在がラウンド遊技を終了するタイミングでないときは、そのまま本処理を終了する（大入賞口を開放状態に維持する処理などを行ってもよい）。タイマ割り込みの発生毎にステップS115が繰り返し行われることによって、大入賞口を閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持され、最後に大入賞口が閉鎖される。

【0071】

ステップS116の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。例えば、CPU103は、ラウンド遊技が終了してから（大入賞口を閉鎖してから）の経過時間が、所定の閉鎖時間（ラウンド遊技のインターバル期間）に達したかを判定し、達していない場合には、閉鎖状態が維持され、本処理は終了する。所定の閉鎖時間に達したときには、ラウンド遊技の開始のため、大入賞口を開放状態とする処理などを実行し、特図プロセスフラグの値を「5」に更新し、本処理を終了する。

【0072】

ステップS114で大入賞口が開放されてからタイマ割り込みの発生ごとにステップS115、ステップS116が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

【0073】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が「7」のときに実行される。例えば、最後のラウンド遊技を終了してから（大入賞口を閉鎖してから）の経過時間が、予め定められたエンディング待ち時間（大当り遊技状態におけるエンディングの開始から終了するまでの待ち時間）に達したかを判定し、達していないときには、本処理を終了する。エンディング待ち時間に達したときには、エンディングが終了するので、今回の大当り種別が「確変」のときに時短フラグ及び確変フラグをオンにし、「非確変」のときに、時短フラグをオンにして、確変フラグをオフのままにする。そして、特図プロセスフラグの値を「0」に更新して本処理を終了する。

【0074】

（演出制御基板12の動作）

図7は、演出制御基板12の演出制御用CPU120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。演出制御用CPU120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、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、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（ステップS51）。その後、タイマ割込フラグの監視（ステップ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、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（オン）されていたら、そのフラグをクリアし（ステップS53）、以下の処理を実行する。

【0075】

演出制御用CPU120は、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S54）。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120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の内容を確認する。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

10

20

30

40

50

づく割込処理で受信され、R A M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（図3参照）であるのか解析し、解析結果に対応した設定や制御などを行う。

【0076】

次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS 5 5）。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画像表示装置5の表示制御を実行する。次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、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（ステップS 5 6）、この後、ステップS 5 2に移行する。

10

【0077】

（コマンド解析処理）

コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている受信コマンド（演出制御基板12が受信した演出制御コマンド）を解析し（例えば、M O D E データを確認する）、当該受信コマンドがどの演出制御コマンドであるかを特定し、特定した演出制御コマンドに応じた処理を行う。

【0078】

図6に、コマンド解析処理による解析によって特定された演出制御コマンドと、その演出制御コマンドに対応してコマンド解析処理にて行われる処理内容と、の関係を示す。図中における各フラグ、各格納領域は、R A M 1 2 2に設けられる。フラグについて「セット」とは、当該フラグをオン状態にすることである。各フラグの状態や各格納領域に格納されたコマンドは、適宜のタイミングでリセットや消去されるようにすればよい。特図保留記憶数の加算指定コマンドや特図保留記憶数の減算指定コマンドを受信したときには、それに応じて表示エリア5Hの保留表示画像の数を増減させてもよい。

20

【0079】

（演出制御プロセス処理）

演出制御用C P U 1 2 0は、演出制御プロセス処理において各種演出の実行を開始するための開始設定（演出の開始設定）、開始設定した演出を実行する演出動作制御などを行う。以下で説明する各フラグ、各タイマ、各カウンタなどはR A M 1 2 2に設けられる。

【0080】

演出の開始設定は、例えば、演出制御パターンをR A M 1 2 2に使用パターンとしてセットし、かつ、プロセスタイマに、前記でセットした演出制御パターンに応じた初期値を設定することを含む。プロセスタイマのタイマ値は、初期値の設定後、タイマ割り込みの発生毎に所定タイミング（演出制御プロセス処理開始時、後述の演出動作制御時など）において減算される。演出制御パターンは、各種演出（飾り図柄の可変表示を含む。）を実行するためのデータの集まりであって、プロセスタイマのタイマ値と比較されるプロセスタイマ判定値と、当該判定値に対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンを構成するデータは、R O M 1 2 1に格納されている。

30

【0081】

演出動作制御は、演出の開始設定でセットした演出制御パターンに基づいて演出の実行する制御である。具体的には、プロセスタイマの現在のタイマ値に合致するプロセスタイマ判定値に対応する演出制御実行データのうちの、表示制御データに従った表示制御指令を表示制御部123に伝送して画像表示装置5に画像を表示させたり、音声制御データに従った効果音信号を音声制御基板13に伝送してスピーカ8L, 8Rから音声を出力させたり、点灯制御データに従った電飾信号をランプ制御基板14に伝送して遊技効果ランプ9を点灯/消灯させたりして、演出を実行する制御を行う。タイマ割り込みの発生毎に演出動作制御が繰り返し行われることで、各種の演出の実行が実現される。

40

【0082】

図8は、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。演出制御プロセス

50

処理において、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値に応じて、ステップS170～ステップS175のいずれかを実行する。

【0083】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が「0」のときに実行される処理である。可変表示開始待ち処理では、演出制御用CPU120は、主基板11からの変動パターン指定コマンドなどを受信したか否かを判定する。当該判定は、例えば変動パターン指定コマンド格納領域に当該コマンドが格納されているか否かによって判定すればよい。当該コマンドを受信している場合、演出プロセスフラグの値を「1」に更新して本処理は終了する。当該コマンドを受信していない場合、本処理はそのまま終了する。

10

【0084】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が「1」のときに実行される処理である。演出制御用CPU120は、今回の可変表示結果（表示結果指定コマンド格納領域に格納された表示結果指定コマンドで指定される。以下同じ。）に応じた最終停止図柄（導出表示する飾り図柄の組合せ）を決定する。今回の変動パターン（変動パターン指定コマンド格納領域に格納された変動パターン指定コマンドで指定される。以下同じ）に応じた演出制御パターンをセットするなどして、変動パターンが指定する態様での飾り図柄の可変表示やリーチ演出などを実行するための演出の開始設定を行う。その後、演出プロセスフラグの値を「2」に更新してから、本処理は終了する。なお、このときに、開始設定した演出について最初の演出動作制御を実行するようにしてもよい。

20

【0085】

図9は、可変表示開始設定処理として、図8のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップS321）。ステップS321の処理として、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

30

【0086】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【0087】

40

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「右」の飾り図柄表示エリ

50

ア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【 0 0 8 8 】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【 0 0 8 9 】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置 5 において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【 0 0 9 0 】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当たり）」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

【 0 0 9 1 】

なお、ステップ S 3 2 1 の処理では、可変表示内容が「非確変（大当たり）」または「確変（大当たり）」である場合に、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かが決定されてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ S 3 2 1 の処理にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

10

【 0 0 9 2 】

ステップ S 3 2 1 の処理における最終停止図柄などの決定に続いて、遊技者の動作が所定期間（例えば、演出を進行させる閾値など）に亘って検出されたときに演出を進行させることが可能な動作演出（例えば、ボタン演出など）の実行設定を行う動作演出設定処理（図 1 0）が実行される（ステップ S 3 2 2）。この実施の形態では、動作演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展を示唆するスーパーリーチ発展演出の一例であるボタン演出としている。この動作演出としては、図 1 3 に示す動作演出（長押し）と、図 1 4 に示す動作演出（連打）と、図 1 5 に示す動作演出（一撃）との 3 種類がある。図 1 3 に示す動作演出（長押し）は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を所定期間（例えば、演出を進行させる閾値など）に亘って長押ししたときにスーパーリーチ演出に進行する演出である。また、図 1 4 に示す動作演出（連打）は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を所定期間（例えば、演出を進行させる閾値など）に亘って連打したときにスーパーリーチ演出に進行する演出である。図 1 5 に示す動作演出（一撃）は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 回操作（押下）したときにスーパーリーチ演出に進行する演出である。

20

【 0 0 9 3 】

図 1 0 は、図 9 のステップ S 3 2 2 にて実行される動作演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 に示す動作演出設定処理では、まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 からの変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに基づいて、スーパーリーチ A の変動パターン P A 3 - 3、P B 3 - 3 であるかを判定する（ステップ S 5 0 1）。スーパーリーチ A の変動パターンであると判定された場合（ステップ S 5 0 1；Y e s）には、動作演出の有無及び種類を決定する（ステップ S 5 0 2）。詳しくは、ステップ S 5 0 2 の処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、動作演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図 1 0（B）に示す動作演出決定用テーブルとを用いて、動作演出を実行するか否かを決定する。

30

【 0 0 9 4 】

図 1 0（B）に示すように、スーパーリーチ A（ハズレ）の変動パターン P A 3 - 3 の場合は、「実行なし」が 1 0 %、「実行あり」で「動作演出（長押し）パターン P T A - 1」が 4 0 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（連打）パターン P T A - 2」が 3 0 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（一撃）パターン P T A - 3」が 2 0 % の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合は、「実行なし」が 5 %、「実行あり」で「動作演出（長押し）パターン P T A - 1」が 2 0 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（連打）パターン P T A - 2」が 2 5 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（一撃）パターン P T A - 3」が 5 0 % の確率で決定される。大当たりの場合には、ハズレの場合よりも動作演出が実行され易くなっており、動作演出について大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合は、スーパーリーチ A（ハズレ）の変動パターン P A 3 - 3 の場合よりも、「動作演出（一撃）パターン P T A - 3」の動作演出が実行され易くなっており、動作演出（一撃）

40

50

について大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチA（大当り）の変動パターンPB3-3の場合にも、「動作演出（長押し）パターンPTA-1」の動作演出や「動作演出（連打）パターンPTA-2」の動作演出が実行されるため、動作演出（長押し）や動作演出（連打）についても大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

【0095】

なお、動作演出は、スーパーリーチAの変動パターンの場合に実行可能となっているが、これに限らず、スーパーリーチBの変動パターンや擬似連変動を有するスーパーリーチの変動パターンに実行可能としてもよい。例えば、擬似連変動の回数が多いほど期待度が高くなるような決定割合（例えば、擬似連変動の回数が多いほど動作演出（一撃）が実行され易くなるような決定割合など）にしてもよい。大当りか否かと擬似連変動の回数とに応じて決定割合を異なるように設定すればよい。

10

【0096】

ステップS502の処理の後、動作演出が有りに決定されたか否かを判定する（ステップS503）。動作演出が有りに決定された場合（ステップS503；Yes）には、動作演出の実行有りを示す動作演出フラグをオン状態にセットする（ステップS504）。ステップS504の処理の後、ステップS502で決定された種類の動作演出パターンを設定する（ステップS505）。つまり、ステップS502において、「動作演出（長押し）パターンPTA-1」、「動作演出（連打）パターンPTA-2」及び「動作演出（一撃）パターンPTA-3」の中から決定された動作演出パターンを設定する。ステップS501にてスーパーリーチAの変動パターンでないと判定された場合（ステップS501；No）や、ステップS503にて動作演出が有りでない場合（ステップS503；No）や、ステップS505の処理の後には、動作演出設定処理を終了する。

20

【0097】

図9に戻って、ステップS322の動作演出設定処理に続いて、リーチ演出の実行設定を行うリーチ演出設定処理が実行される（ステップS323）。リーチ演出設定処理では、リーチ演出（例えばスーパーリーチにおけるリーチ演出やノーマルリーチにおけるリーチ演出など）の実行設定が行われる。

【0098】

詳しくは、リーチ演出設定処理では、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに基づいて、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならない「非リーチ」であるか否かを判定する。「非リーチ」である場合には、そのままリーチ演出設定処理を終了する。これに対し、「非リーチ」以外である場合には、変動パターンに応じたリーチ演出の設定を行ってから、リーチ演出設定処理を終了する。

30

【0099】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS324）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0100】

ステップS324の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS325）。そして、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS326）。このときには、例えばステップS324の処理にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【0101】

50

ステップS 3 2 6 の処理を実行した後は、飾り図柄の可変表示が開始されることに
対応して、第 1 保留表示部 5 H R における第 1 保留表示や第 2 保留表示部 5 H L における第
2 保留表示といった、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ S 3 2 7）。
例えば、第 1 特図を用いた特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 1 保留表示部 5
H R において、保留番号が「 1 」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）
するとともに、他の保留番号「 2 」～「 4 」に対応した表示部位における第 1 保留表示を
1 つずつ左方向に移動（シフト）させる。一方、第 2 特図を用いた特図ゲームが実行（開
始）される場合には、第 2 保留表示部 5 H L において、保留番号が「 1 」に対応した表示
部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「 2 」～「 4 」に対
応した表示部位における第 2 保留表示を 1 つずつ右方向に移動（シフト）させる。

10

【 0 1 0 2 】

ステップ S 3 2 7 の処理により保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの
値を可変表示中演出処理に対応した値である「 2 」に更新してから（ステップ S 3 2 8）
、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中処理は、演出プロセスフラグの値が「 2 」のときに実行
される処理である。当該処理は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などを実現するための
処理であり、飾り図柄の可変表示の終了タイミングであるかを判定する。当該終了タイミ
ングは演出制御パターンにて規定されていればよい。終了タイミングでないときには、設
定されている演出制御パターンに基づいて演出動作制御を行い、本処理を終了する。タイ
マ割り込みの発生毎に当該演出動作制御が実行されることで、飾り図柄の可変表示やリー
チ演出などの実行が実現する。前記終了タイミングと判定したときには、図柄確定指定コ
マンドの受信があったか否かを判定する。図柄確定指定コマンド受信フラグがオンであ
れば、当該コマンドの受信があったと判定すればよい。当該コマンドの受信がなければ、本
処理を終了する。図柄確定指定コマンドの受信があった場合には、表示制御部 1 2 3 に表
示制御指令を伝送させて、最終停止図柄を導出表示させる制御を行う。その後、演出プロ
セスフラグを「 3 」に更新して、本処理を終了する。

20

【 0 1 0 4 】

図 1 1 は、可変表示中処理として、図 8 のステップ S 1 7 2 にて実行される処理の一例
を示すフローチャートである。図 1 1 に示す可変表示中処理において、演出制御用 C P U
1 2 0 は、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値
などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ス
テップ S 3 4 1）。一例として、ステップ S 3 4 1 の処理では、演出制御プロセスタイマ
のタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演
出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判
定すればよい。ステップ S 3 4 1 にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ
S 3 4 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出
期間であるか否かを判定する（ステップ S 3 4 2）。リーチ演出期間は、例えば変動パタ
ーンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステッ
プ S 3 4 2 にてリーチ演出期間であると判定されたときには（ステップ S 3 4 2 ; Y e s）
、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップ S 3 4 3）。ステップ S 3 4
3 の処理の後には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、動作演出フラグがオンであるか否かを判
定する（ステップ S 3 4 4）。動作演出フラグがオンである場合には（ステップ S 3 4 4
; Y e s）、動作演出期間であるか否かを判定する（ステップ S 3 4 5）。動作演出期間
である場合には（ステップ S 3 4 5 ; Y e s）、動作演出表示制御処理が行われる（ステ
ップ S 3 4 6）。

30

40

【 0 1 0 5 】

図 1 2 に示す動作演出表示制御処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、動作演出
（一撃）であるか否かを判定する（ステップ S 7 0 1）。例えば、図 1 0 に示す動作演出
設定処理のステップ S 5 0 5 にて設定された動作演出パターンが「動作演出（一撃）パタ

50

ーンPTA-3」であるか否かを判定する。動作演出（一撃）でない場合には（ステップS701；No）、表示開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS702）。表示開始フラグがオンでない場合には（ステップS702；No）、操作促進表示と動作説明表示と有効期間バー表示とを開始する（ステップS703）。なお、ステップS703において、動作説明表示は、図10に示す動作演出設定処理のステップS505にて設定された動作演出パターン（つまり、「動作演出（長押し）パターンPTA-1」、「動作演出（連打）パターンPTA-2」及び「動作演出（一撃）パターンPTA-3」のいずれかに設定されている）に基づいて、特定される。

【0106】

操作促進表示は、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すための表示であり、この実施の形態ではプッシュボタン31Bを模したボタン画像G1（図13（B）、図14（B）参照）としている。なお、ボタン画像G1は、図13（B）に示すようなプッシュボタン31Bを模した画像に限らず、プッシュボタン31Bを特定可能な画像であればよく、簡易的な表示、概略的な表示、装飾的な表示、アウトライン表示などとしてもよい。

10

【0107】

動作説明表示は、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作内容を知らせるための表示であり、この実施の形態ではプッシュボタン31Bの操作内容を文字等表記した動作説明画像G3としている。例えば、動作演出（長押し）の場合には、図13（B）に示すように「長押し！」の動作説明画像G3とし、動作演出（連打）の場合には、図14（B）に示すように「連打！」の動作説明画像G3とし、動作演出（一撃）の場合には、図15（B）に示すように「一撃！」の動作説明画像G3としている。なお、動作説明画像G3とともに、その内容の音声出力である動作説明音声（例えば、動作演出（長押し）の場合には、「長押しせよ」の音声）をスピーカ8L、8Rから繰り返しあるいは単発的に出力するようにしてもよいし、動作説明画像G3に替えて動作説明音声をスピーカ8L、8Rから繰り返しあるいは単発的に出力するようにしてもよい。

20

【0108】

有効期間バー表示は、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作有効期間を知らせるための表示であり、この実施の形態では全有効期間に対して残りの有効期間を逐次に表示可能な操作有効期間表示画像G2としている。なお、バー表示形式に限らず、カウントダウン表示形式（例えば、有効期間終了までの時間（残時間）をカウントダウン表示するもの）、カウントアップ表示形式（例えば、有効期間終了までの時間をカウントアップ表示するもの）など、種々の形式の有効期間表示であってもよい。

30

【0109】

ステップS703の処理の後、表示開始を示す表示開始フラグをオン状態にセットする（ステップS704）。なお、表示開始フラグは、操作促進表示と動作説明表示と有効期間バー表示とのうちの少なくとも一つが開始されたことを示すフラグとしてもよい。

【0110】

ステップS702において表示開始フラグがオンである場合（ステップS702；Yes）や、ステップS704の処理の後には、有効期間バーを更新表示する（ステップS705）。例えば、全有効期間に対して、現時点での残りの有効期間を示す表示に更新する。具体的には、図13（C）～（F）に示すように、残りの有効期間を示すハッチング表示部分が時間経過に連れて短くなるように表示が更新される。ステップS705の処理の後には、プッシュボタン31Bの操作の有無を判定する（ステップS706）。プッシュボタン31Bの操作があった場合には（ステップS706；Yes）、動作演出（長押し）か否かを判定する（ステップS707）。動作演出（長押し）である場合には（ステップS707；Yes）、プッシュボタン31Bの長押し操作に応じてボタン画像G1のサイズが変化（縮小）する（ステップS708）。動作演出（長押し）は、図13に示すように、第1サイズ（開始時サイズ）で表示されたボタン画像G1が、操作有効期間におけるプッシュボタン31Bの操作期間に応じた分だけその大きさが小さくなっていき、操作

40

50

閾値（例えば、累積長押し期間が5秒間）に到達するとボタン画像G1が第2サイズ（「0」サイズよりも大きいサイズや、「0」サイズ（消去されて見えない）とした最終サイズ（例えば最小サイズ）としてもよい）で表示された後に、スーパーリーチ演出に進行する演出である。

【0111】

一方、動作演出（長押し）でない場合には（ステップS707；No）、プッシュボタン31Bの連打操作に応じてボタン画像G1のサイズが変化（縮小）する（ステップS709）。動作演出（連打）は、図14に示すように、第1サイズ（開始時サイズ）で表示されたボタン画像G1が、操作有効期間におけるプッシュボタン31Bの操作回数に応じた分だけその大きさが小さくなっていき、操作閾値（例えば、累積連打回数が10回）に到達するとボタン画像G1が第2サイズ（「0」サイズよりも大きいサイズや、「0」サイズ（消去されて見えない）とした最終サイズ（例えば最小サイズ）としてもよい）で表示された後に、スーパーリーチ演出に進行する演出である。

【0112】

ステップS706にてプッシュボタン31Bの操作が無いと判定されたときや（ステップS706；No）、ステップS708の処理の後、ステップS709の処理の後には、操作閾値に到達したか否かを判定する（ステップS710）。例えば、演出制御基板12は、動作演出（長押し）の場合に用いる、累積長押し期間をカウントする時間計測用カウンタを備えており、時間計測用カウンタによるカウント値が操作閾値（例えば、累積長押し期間が5秒間）に到達した否かを判定可能となっている。また、演出制御基板12は、動作演出（連打）の場合に用いる、連打回数をカウントする連打回数計測用カウンタを備えており、連打回数用カウンタによるカウント値が操作閾値（例えば、累積連打回数が10回）に到達した否かを判定可能となっている。操作閾値に到達した場合には（ステップS710；Yes）、操作促進表示と動作説明表示と有効期間バー表示とを終了する（ステップS711）。ステップS711の処理の後、発展表示を実行する（ステップS712）。ステップS712では、図13（G）に示すように、「CHANCE!」といった発展表示が実行される。なお、「激熱」やこの後に実行されるスーパーリーチの内容を示唆する表示（例えば、タイトル画像など）を表示するようにしてもよい。

【0113】

ステップS712の処理の後、表示開始フラグと動作演出フラグをオフ状態にリセットし（ステップS713）、動作演出表示制御を終了する。

【0114】

一方、ステップS710において、操作閾値に到達していない場合には（ステップS710；No）、発展表示期間であるか否かを判定する（ステップS714）。発展表示期間である場合には（ステップS714；Yes）、前述したように、操作促進表示と動作説明表示と有効期間バー表示とを終了し（ステップS711）、発展表示を実行し（ステップS712）、表示開始フラグと動作演出フラグをオフ状態にリセットし（ステップS713）、動作演出表示制御を終了する。この実施の形態では、遊技者がプッシュボタン31Bの操作をしなかった場合や、操作閾値に到達しなかった場合でも、発展表示が実行されるので、プッシュボタン31Bの操作に不慣れな遊技者に対しても適切に発展表示を見せることができる構成となっている。これに対して、遊技者がプッシュボタン31Bの操作をしなかった場合や、操作閾値に到達しなかった場合には、発展表示をしない構成としたり、代替表示を実行する構成としたりしてもよい。また、ステップS714にて、発展表示期間でない場合には（ステップS714；No）、動作演出表示制御を終了する。

【0115】

ステップS701にて、動作演出（一撃）であると判定された場合には（ステップS701；Yes）、表示開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS715）。表示開始フラグがオンでない場合には（ステップS715；No）、操作促進表示と動作説明表示とを開始し（ステップS716）、有効期間バー表示については開始されない。ステップS716の処理の後、表示開始を示す表示開始フラグをオン状態にセットする（

ステップS 7 1 7)。

【0 1 1 6】

動作演出(一撃)は、図15に示すように、第1サイズ(開始時サイズ)で表示されたボタン画像G 1の大きさが操作有効期間の経過に連れて小さくなっていき、ボタン画像G 1が第2サイズ(「0」サイズよりも大きいサイズや、「0」サイズ(消去されて見えない)とした最終サイズ(例えば最小サイズ)としてもよい)になるまでに遊技者がプッシュボタン3 1 Bを1回操作(押下)された後に、スーパーリーチ演出に進行する演出である。動作演出(一撃)では、ボタン画像G 1の大きさが操作有効期間を示唆していることから、図13や図14に示すような有効期間バー表示を行わない。

【0 1 1 7】

ステップS 7 1 5において表示開始フラグがオンである場合(ステップS 7 1 5; Yes)や、ステップS 7 1 7の処理の後には、有効期間に応じて操作促進表示(ボタン画像G 1)を更新表示する(ステップS 7 1 8)。例えば、全有効期間に対して、現時点での残りの有効期間に応じた大きさでボタン画像G 1を表示する。例えば、図15(C)~(F)に示すように、残りの有効期間が少なくなるに連れてボタン画像G 1が小さくなるようにボタン画像G 1の表示が更新される。ステップS 7 1 8の処理の後には、プッシュボタン3 1 Bの操作の有無を判定する(ステップS 7 1 9)。プッシュボタン3 1 Bの操作があった場合には(ステップS 7 1 9; Yes)、プッシュボタン3 1 Bの1回操作(押下)に応じてボタン画像G 1が変化(操作がされたことを示す発光態様に変化)し(ステップS 7 2 0)、操作促進表示と動作説明表示とを終了する(ステップS 7 2 1)。ステップS 7 2 1の処理の後、発展表示を実行する(ステップS 7 2 2)。ステップS 7 2 2では、図15(G)に示すように、「CHANCE!」といった発展表示が実行される。なお、「激熱」やこの後に実行されるスーパーリーチの内容を示唆する表示(例えば、タイトル画像など)を表示するようにしてもよい。

【0 1 1 8】

ステップS 7 2 2の処理の後、表示開始フラグと動作演出フラグをオフ状態にリセットし(ステップS 7 2 3)、動作演出表示制御を終了する。

【0 1 1 9】

一方、ステップS 7 1 9において、プッシュボタン3 1 Bの操作がない場合には(ステップS 7 1 9; No)、発展表示期間であるか否かを判定する(ステップS 7 2 4)。発展表示期間である場合には(ステップS 7 2 4; Yes)、前述したように、操作促進表示と動作説明表示とを終了し(ステップS 7 2 1)、発展表示を実行し(ステップS 7 2 2)、表示開始フラグと動作演出フラグをオフ状態にリセットし(ステップS 7 2 3)、動作演出表示制御を終了する。この実施の形態では、遊技者がプッシュボタン3 1 Bの操作をしなかった場合でも、発展表示が実行されるので、プッシュボタン3 1 Bの操作に不慣れな遊技者に対しても適切に発展表示を見せることができる構成となっている。これに対して、遊技者がプッシュボタン3 1 Bの操作をしなかった場合には、発展表示をしない構成としたり、代替表示を実行する構成としたりしてもよい。また、ステップS 7 2 4にて、発展表示期間でない場合には(ステップS 7 2 4; No)、動作演出表示制御を終了する。

【0 1 2 0】

一方、ステップS 7 2 4において、発展表示期間である場合には(ステップS 7 2 4; Yes)、前述したように、操作促進表示と動作説明表示とを終了し(ステップS 7 2 1)、発展表示を実行し(ステップS 7 2 2)、表示開始フラグと動作演出フラグをオフ状態にリセットし(ステップS 7 2 3)、動作演出表示制御を終了する。

【0 1 2 1】

図11に戻って、ステップS 3 4 4にて動作演出フラグがオンではないと判定されたときや(ステップS 3 4 4; No)、ステップS 3 4 5にて動作演出期間ではないと判定されたときや(ステップS 3 4 5; No)、ステップS 3 4 6の処理の後には、演出制御用CPU 1 2 0は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設

10

20

30

40

50

定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御が行われる（ステップS348）。

【0122】

ステップS341にて可変表示時間が経過した場合には（ステップS341；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS349）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS349；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。ステップS349にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS349；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS350）。また、ステップS350の処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄を導出表示させる。そして、ステップS350の処理の後には、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS351）。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS352）、可変表示中演出処理を終了する。

【0123】

図8に戻って、ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が「3」のときに実行される処理である。演出制御用CPU120は、最終停止図柄を導出表示させてからの現在の経過時間（所定のタイマで計測すればよい）が、予め設定されている当り開始指定コマンド受信待ち時間に達したかを判定し、達していないときに、当り開始指定コマンドの受信があった場合（当り開始指定コマンド受信フラグがオンのとき）、大当り中演出（大当り遊技状態中に実行されるファンファーレ開始からエンディングの前までの演出）の開始設定（演出制御パターンのセットなど）を行う。その後、演出プロセスフラグの値を「4」に更新し、本処理を終了する。当り開始指定コマンド受信待ち時間に達しておらず、当り開始指定コマンドの受信もない場合は、そのまま本処理を終了する。現在の経過時間が前記の待ち時間に達している場合、特図ゲームの可変表示結果が「ハズレ」と判断して、演出プロセスフラグの値を「0」に更新し、本処理を終了する。現在の経過時間が前記の待ち時間に達しておらず、当り開始指定コマンド受信待ち時間は経過していないことになるので、そのまま本処理を終了する。

【0124】

ステップS174の当り中処理は、演出プロセスフラグの値が「4」のときに実行される処理である。例えば、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態での演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯、消灯等させることといった、アタッカーとしての大入賞口扉が開放状態となる所定期間における各種の演出動作を制御する。当り中処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新する。

【0125】

ステップS175のエンディング処理は、演出プロセスフラグの値が「5」のときに実行される処理であり、大当り遊技状態終了時のエンディングを実行するための処理である。

【0126】

（動作演出（長押し）の演出画面例）

スーパーリーチAの変動パターンPA3-3またはPB3-3が実行されて、図13（

A) に示すようにノーマルリーチが成立すると、図10のステップS505にて「動作演出(長押し)パターンPTA-1」に設定されている場合には、図13(B)に示すように、操作促進表示であるボタン画像G1、有効期間バー表示である操作有効期間表示画像G2及び動作説明表示である「長押し!」の動作説明画像G3が表示され、動作演出(長押し)が開始される。

【0127】

図13(B)に示すように、動作演出(長押し)の開始時には、操作促進表示であるボタン画像G1は、第1サイズ(開始時サイズ)で表示されている。第1サイズは、例えば、残り長押し5秒分の大きさに対応している。また、動作説明表示である「長押し!」の動作説明画像G3は、遊技者に対してプッシュボタン31Bの長押しを示唆する表示内容となっている。また、有効期間バー表示(操作有効期間表示画像G2)は、プッシュボタン31Bの操作が有効である期間を示す画像であって、時間経過に連れて残りの操作有効期間を表示されるようになっている。この実施の形態では、操作有効期間は例えば10秒間に設定されている。

【0128】

図13(C)に示すように、遊技者によるプッシュボタン31Bの1秒間の長押しに対応して、ボタン画像G1が小さくなっている。つまり、プッシュボタン31Bが1秒間の長押しされた分だけボタン画像G1が小さくなっている。言い換えれば、長押し残り4秒分の大きさに縮小している。この実施の形態では、長押し単位時間(例えば1秒間)毎にその分だけボタン画像G1が小さくなるようにしているが、長押し単位時間は、1秒間に限定されず、0.2秒間、0.5秒間などのように長押しと想定可能な任意の値に設定してもよい。なお、操作有効期間表示画像G2は、現時点での残りの操作有効期間を表示している。

【0129】

図13(D)に示すように、遊技者によるプッシュボタン31Bのさらなる1秒間の長押しに対応して、ボタン画像G1が小さくなっている。つまり、長押し残り3秒分の大きさに縮小している。また、図13(E)に示すように、遊技者によるプッシュボタン31Bのさらなる1秒間の長押しに対応して、ボタン画像G1が小さくなっている。つまり、長押し残り2秒分の大きさに縮小している。また、図13(F)に示すように、遊技者によるプッシュボタン31Bのさらなる1秒間の長押しに対応して、ボタン画像G1が小さくなっている。つまり、長押し残り1秒分の大きさに縮小している。なお、図13(D)~(F)に示すように、操作有効期間表示画像G2は、現時点での残りの操作有効期間を表示している。

【0130】

そして、遊技者によるプッシュボタン31Bの累積長押し期間が5秒間に到達すると、ボタン画像G1、操作有効期間表示画像G2及び動作説明画像G3が消去されて、図13(G)に示すように、「CHANCE!」といった発展表示がなされる。なお、「激熱」やこの後に実行されるスーパーリーチの内容を示唆する表示(例えば、タイトル画像など)を表示するようにしてもよい。そして、この発展表示がなされた後に、スーパーリーチ演出へ発展する。

【0131】

(動作演出(連打)の演出画面例)

スーパーリーチAの変動パターンPA3-3またはPB3-3が実行されて、図14(A)に示すようにノーマルリーチが成立すると、図10のステップS505にて「動作演出(連打)パターンPTA-2」に設定されている場合には、図14(B)に示すように、操作促進表示であるボタン画像G1、有効期間バー表示である操作有効期間表示画像G2及び動作説明表示である「連打!」の動作説明画像G3が表示され、動作演出(連打)が開始される。

【0132】

図14(B)に示すように、動作演出(連打)の開始時には、操作促進表示であるボタ

10

20

30

40

50

ン画像 G 1 は、第 1 サイズ（開始時サイズ）で表示されている。第 1 サイズは、例えば、残り連打回数が 20 回分の大きさに対応している。また、動作説明表示である「連打！」の動作説明画像 G 3 は、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の連打を示唆する表示内容となっている。また、有効期間バー表示（操作有効期間表示画像 G 2）は、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効である期間を示す画像であって、時間経過に連れて残りの操作有効期間を表示されるようになっていく。この実施の形態では、操作有効期間は例えば 10 秒間に設定されている。

【0133】

図 14（C）に示すように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の 5 回分の押下（連打）に対応して、ボタン画像 G 1 が小さくなっている。つまり、プッシュボタン 3 1 B が 5 回分押下された分だけボタン画像 G 1 が小さくなっている。言い換えれば、連打残り 15 回分の大きさに縮小している。なお、操作有効期間表示画像 G 2 は、現時点での残りの操作有効期間を表示している。

10

【0134】

図 14（D）に示すように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B のさらなる 5 回分の連打に対応して、ボタン画像 G 1 が小さくなっている。つまり、連打残り 10 回分の大きさに縮小している。また、図 14（E）に示すように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B のさらなる 5 回分の連打に対応して、ボタン画像 G 1 が小さくなっている。つまり、連打残り 5 回分の大きさに縮小している。また、図 14（F）に示すように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B のさらなる 4 回分の連打に対応して、ボタン画像 G 1 が小さくなっている。つまり、連打残り 1 回分の大きさに縮小している。なお、図 14（D）～（F）に示すように、操作有効期間表示画像 G 2 は、現時点での残りの操作有効期間を表示している。

20

【0135】

そして、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の累積連打回数が 20 回に到達すると、ボタン画像 G 1、操作有効期間表示画像 G 2 及び動作説明画像 G 3 が消去されて、図 14（G）に示すように、「CHANCE！」といった発展表示がなされる。なお、「激熱」やこの後に実行されるスーパーリーチの内容を示唆する表示（例えば、タイトル画像など）を表示するようにしてもよい。そして、この発展表示がなされた後に、スーパーリーチ演出へ発展する。

30

【0136】

（動作演出（一撃）の演出画面例）

スーパーリーチ A の変動パターン PA3 - 3 または PB3 - 3 が実行されて、図 15（A）に示すようにノーマルリーチが成立すると、図 10 のステップ S505 にて「動作演出（一撃）パターン PT A - 3」に設定されている場合には、図 15（B）に示すように、操作促進表示であるボタン画像 G 1 及び動作説明表示である「一撃！」の動作説明画像 G 3 が表示され、動作演出（一撃）が開始される。

【0137】

図 15（B）に示すように、動作演出（一撃）の開始時には、操作促進表示であるボタン画像 G 1 は、第 1 サイズ（開始時サイズ）で表示されている。第 1 サイズは、例えば、操作有効期間である例えば 5 秒間に対応する大きさとなっている。また、動作説明表示である「一撃！」の動作説明画像 G 3 は、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の 1 回押下を示唆する表示内容となっている。

40

【0138】

図 15（C）に示すように、動作演出（一撃）の開始から 1 秒経過した分だけボタン画像 G 1 が小さくなっている。つまり、ボタン画像 G 1 が残り 4 秒分の大きさに縮小している。このように、ボタン画像 G 1 の大きさの変化によって操作有効期間が示唆されている。

【0139】

図 15（D）に示すように、さらに 1 秒経過すると、その経過した分だけボタン画像 G

50

1 が小さくなっている。つまり、ボタン画像 G 1 が残り 3 秒分の大きさに縮小している。また、図 1 5 (E) に示すように、さらに 1 秒経過すると、その経過した分だけボタン画像 G 1 が小さくなっている。つまり、ボタン画像 G 1 が残り 2 秒分の大きさに縮小している。また、図 1 5 (F) に示すように、さらに 1 秒経過すると、その経過した分だけボタン画像 G 1 が小さくなっている。つまり、ボタン画像 G 1 が残り 1 秒分の大きさに縮小している。ここでは、例えば、このときに遊技者によりプッシュボタン 3 1 B が押下されたとする。

【 0 1 4 0 】

そして、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の押下により、ボタン画像 G 1 及び動作説明画像 G 3 が消去されて、図 1 5 (G) に示すように、「 C H A N C E ! 」といった発展表示がなされる。なお、「激熱」やこの後に実行されるスーパーリーチの内容を示唆する表示（例えば、タイトル画像など）を表示するようにしてもよい。そして、この発展表示がなされた後に、スーパーリーチ演出へ発展する。

10

【 0 1 4 1 】

上記実施の形態では、促進報知実行手段（例えば、図 1 2 に示すステップ S 7 0 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）は、遊技者の動作期間（例えば、長押しした期間など）を促進報知（ボタン画像 G 1 ）の報知態様（例えば表示態様など）により示唆することが可能であるので、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 2 】

また、促進報知実行手段（例えば、図 1 2 に示すステップ S 7 0 9 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）は、遊技者の動作回数（例えば、連打した回数など）を促進報知（ボタン画像 G 1 ）の報知態様により示唆することが可能であるので、遊技演出の興趣を向上させることができる。

20

【 0 1 4 3 】

また、促進報知であるボタン画像 G 1 は、図 1 3 (B) ~ (F) に示すように、所定期間（例えば、演出を進行させる閾値など）となるまでに要する遊技者の動作期間を示唆する報知態様（例えば、大きさなど）で実行されるので、所定期間となるまでに必要な動作期間（例えば、要求されている残りの長押し期間など）を把握することができる。

【 0 1 4 4 】

また、促進報知であるボタン画像 G 1 は、所定回数（例えば、演出を進行させる閾値など）となるまでに要する遊技者の動作回数を示唆する報知態様（例えば、大きさなど）で実行されるので、所定期間となるまでに必要な動作期間（例えば、要求されている残りの連打回数など）を把握することができる。

30

【 0 1 4 5 】

また、動作演出実行手段は、動作演出として、第 1 動作演出（例えば、長押し演出など）と、該第 1 動作演出とは異なる第 2 動作演出（例えば、連打演出、一撃演出など）とを実行可能であり、促進報知実行手段は、第 1 動作演出において遊技者の動作期間（例えば、長押しした期間など）を促進報知の報知態様により示唆することが可能である（例えば、図 1 2 に示すステップ S 7 0 8 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）。これにより、遊技演出の興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 4 6 】

また、動作演出実行手段は、動作演出として、第 1 特定動作演出（例えば、連打演出など）と、該第 1 特定動作演出とは異なる第 2 特定動作演出（例えば、長押し演出、一撃演出など）とを実行可能であり、促進報知実行手段は、第 1 動作演出において遊技者の動作回数（例えば、連打した回数など）を促進報知の報知態様により示唆することが可能である（例えば、図 1 2 に示すステップ S 7 0 9 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）。これにより、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 7 】

また、促進報知実行手段は、検出手段（プッシュセンサ 3 5 B ）の検出結果に基づいて促進報知の報知態様（例えば、大きさなど）を変化させることにより遊技者の動作期間を

50

示唆することが可能であり、前記促進報知の実行とともに動作説明表示（例えば、「長押し！」など）を実行可能であり、該動作説明表示の表示態様（例えば、大きさ、内容など）は変化しない。これにより、動作説明表示の表示態様は変化しないため、促進報知の報知態様が変化しても遊技者の動作を促すことができる。

【0148】

また、促進報知実行手段は、検出手段（ブッシュセンサ35B）の検出結果に基づいて促進報知の報知態様（例えば、大きさなど）を変化させることにより遊技者の動作回数を示唆することが可能であり、促進報知の実行とともに動作説明表示（例えば、「連打！」など）を実行可能であり、該動作説明表示の表示態様（例えば、大きさ、内容など）は変化しない。これにより、動作説明表示の表示態様は変化しないため、促進報知の報知態様が変化しても遊技者の動作を促すことができる。

10

【0149】

また、検出手段（ブッシュセンサ35B）により遊技者の動作が検出される前と、検出された後とで促進報知の視認性が異なる（例えば、ボタン画像が第1大きさ（例えば開始時サイズなど）から第2大きさ（最終サイズとなるまでの途中サイズや、最終サイズなど）に変化することなど）ので、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【0150】

また、検出手段（ブッシュセンサ35B）により遊技者の動作が検出される前と、検出された後とで促進報知の視認性が異なる（例えば、ボタン画像が第1大きさ（例えば開始時サイズなど）から第2大きさ（最終サイズとなるまでの途中サイズや、最終サイズなど）に変化することなど）ので、遊技演出の興趣を向上させることができる。

20

【0151】

なお、促進報知実行手段は、遊技者の動作が検出されていないことを報知する第1態様（例えば、ボタン画像G1のボタン部分が凹んでいない態様など）と、遊技者の動作が検出されていることを報知する第2態様（例えば、ボタン画像G1のボタン部分が凹んでいる態様など）とで促進報知を実行可能としてもよい。例えば、図12のステップS703におけるボタン画像G1はそのボタン部分が凹んでいない報知態様とし、図12のステップS708、ステップS709におけるボタン画像G1はでそのボタン部分が凹んでいる報知態様とすればよい。これによれば、遊技者の動作が検出されているか否かを把握することができる。また、操作前は、ボタン画像G1が凸状態で揺動し、操作後は揺動しないとしてもよいし、また、操作前は、ボタン画像G1が揺動せず、操作後に揺動するとしてもよいし、動作説明表示の表示態様を操作前後で変化させてもよい（例えば、操作前は「押せ」を操作後に「長押し」のように変化させるなど）。

30

【0152】

また、促進報知実行手段は、動作有効期間を促進報知（ボタン画像G1）の報知態様により示唆することが可能である（例えば、図12に示すステップS718の処理を実行する演出制御用CPU120など）ので、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【0153】

また、促進報知は、作有効期間の長さを示唆する報知態様（例えば、大きさなど）で実行されるので、動作有効期間を把握することができる。

40

【0154】

また、動作演出実行手段は、前記動作演出として、第1種動作演出（例えば、一撃演出など）と、該第1種動作演出とは異なる第2種動作演出（例えば、長押し演出、連打演出など）とを実行可能であり、促進報知実行手段は、第1種動作演出において動作有効期間を促進報知の報知態様により示唆することが可能である（例えば、図12に示すステップS718の処理を実行する演出制御用CPU120など）ので、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【0155】

また、促進報知実行手段は、促進報知の報知態様（例えば、大きさなど）を変化させることにより動作有効期間を示唆することが可能であり、促進報知の実行とともに動作説明

50

表示（例えば、「押せ！」など）を実行可能であり、該動作説明表示の表示態様（例えば、大きさ、内容など）は変化しない。よって、動作説明表示の表示態様は変化しないため、促進報知の報知態様が変化しても遊技者の動作を促すことができる。

【0156】

また、促進報知実行手段は、促進報知の報知態様（例えば、大きさなど）を変化させることにより動作有効期間を示唆することが可能であり、変化前の促進報知の報知態様と、変化後の促進報知の報知態様とで視認性が異なる（例えば、ボタン画像G1が第1大きさから第2大きさに変化することなど）ので、遊技演出の興趣を向上させることができる。

【0157】

（変形例）

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である（上記構成を削除してもよい）。以下に上記実施の形態の変形例を示す。下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせても良い。

【0158】

（変形例1）

実施の形態では、図13～図15に示すように動作演出において、操作促進表示（ボタン画像G1）が開始時サイズから最終サイズへと縮小する報知態様としているが、これに限定されない。図16に示す変形例1のように、開始時サイズから最終サイズへと拡大する報知態様としてもよい。図16（A）に示す「プッシュボタンを長押しせよ！」との文字情報画像を動作説明画像G3として表示するようにしもよいし、図16（A）に示す「プッシュボタンを長押しせよ！」を表示することなく、図16（B）に示すような動作説明画像G3を表示するようにしてもよい。変形例1では、図16（B）に示すように、ボタン画像G1が開始時サイズから長押し操作が2秒分だけ拡大されたサイズに変化している。また、最終サイズを示す画像G4が表示されており、現在のボタン画像G1と最終サイズを示す画像G4との比較により、残り3秒分長押しすればよいことが分かるし、ボタン画像G1の最終サイズを明確に示すことができる。そして、残り長押し3秒分が実行されると、図16（C）に示すようにボタン画像G1が最終サイズを示す画像G4と一致し、その後図16（D）に示すように発展表示がなされる。なお、図16（B）に示す現在のボタン画像G1を濃い表示とし、最終サイズを示す画像G4を画像G1よりも淡い表示としてもよい。この場合にも、現在のボタン画像G1と最終サイズを示す画像G4との比較により、残り時間分（図16（B）では3秒分）長押しすればよいことが分かるし、ボタン画像G1の最終サイズを明確に示すことができる。

【0159】

（変形例2）

実施の形態では、図13～図15に示すように動作演出において、操作促進表示（ボタン画像G1）が開始時サイズから最終サイズへと縮小した後、発展表示がなされているが、これに限定されない。図17に示す変形例2のように、ボタン画像G1が開始時サイズから最終サイズへと縮小する過程で、ボタン画像G1の背後に隠れていた発展表示が段階的に視認可能となるようにしてもよい。なお、図17（A）に示すように一部が視認可能となった発展表示と同じ発展表示がなされる（図17（B）参照）としてもよいし、図17（B）に示す発展表示にてその表示内容の少なくとも一部を異なる表示内容に変更したものを表示するようにしてもよい。

【0160】

（変形例3）

変形例2では、図18（A）に示すように、最終サイズを示す画像G4の領域内に、桜柄、フルーツ柄、虹柄などの特定報知態様を表示しておき、動作演出において、操作促進表示（ボタン画像G1）が開始時サイズから最終サイズへと縮小する過程において、画像G4の領域内の特定報知態様が徐々に視認可能となるようにしてもよい。これによれば、ボタン操作意欲を向上させることができる。また、画像G4の領域内の特定報知態様の種類に応じて、大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、桜柄<フルーツ柄<虹柄

10

20

30

40

50

の順に大当たり期待度が設定されるようにしてもよい。これによれば、動作演出（ボタン演出）において、ボタン操作に際して、画像 G 4 の領域内の特定報知態様の種類に遊技者を注目させることができ、動作演出（ボタン演出）についての興趣を向上させることができる。

【0161】

（変形例 4）

実施の形態では、図 10（A）のステップ S 502 及び図 10（B）に示すように、動作演出の実行の有無及び実行ありの場合にその種類を決定する構成としているが、これに限らない。図 19 に示す変形例 4 のように、ガセ動作演出が決定可能な構成としてもよい。図 19（A）のステップ S 502 A では、動作演出は通常かガセかを決定し、その種類を決定する。

10

【0162】

図 19（B）に示すように、スーパーリーチ A（ハズレ）の変動パターン P A 3 - 3 の場合は、「ガセ動作演出」が 10 %、「実行あり」で「動作演出（長押し）パターン P T A - 1」が 40 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（連打）パターン P T A - 2」が 30 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（一撃）パターン P T A - 3」が 20 % の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合は、「ガセ動作演出」が 5 %、「実行あり」で「動作演出（長押し）パターン P T A - 1」が 20 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（連打）パターン P T A - 2」が 25 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作演出（一撃）パターン P T A - 3」が 50 % の確率で決定される。大当たりの場合には、ハズレの場合よりも動作演出が実行され易くなっており、動作演出について大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合は、スーパーリーチ A（ハズレ）の変動パターン P A 3 - 3 の場合よりも、「動作演出（一撃）パターン P T A - 3」の動作演出が実行され易くなっており、動作演出（一撃）について大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合にも、「動作演出（長押し）パターン P T A - 1」の動作演出や「動作演出（連打）パターン P T A - 2」の動作演出が実行されるため、動作演出（長押し）や動作演出（連打）についても大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合にも、「ガセ動作演出」が実行されるため、「ガセ動作演出」についても大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。なお、スーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合には、「ガセ動作演出」が実行されないようにしてもよい。例えば、図 19（B）に示すスーパーリーチ A（大当たり）の変動パターン P B 3 - 3 の場合において、ガセ動作演出を「0 %」とし、「動作演出（一撃）パターン P T A - 3」を「55 %」等とすればよい。また、図 19（B）に示す決定例において、特定演出が実行しないものを含めてもよい（例えば図 10（B）に示すように「実行なし」を含めてもよい）。

20

30

【0163】

ステップ S 502 A において決定された動作演出が通常であるかガセであるかを判定する（ステップ S 503 A）。動作演出が通常である場合（ステップ S 503 A；Yes）には、前述の実施の形態と同様にステップ S 504、ステップ S 505 の処理が実行される。一方、動作演出がガセである場合（ステップ S 503 A；No）には、ガセ動作演出の種類を決定する（ステップ S 506）。例えば、ガセ動作演出（長押し）とガセ動作演出（連打）との決定割合が異なるように設定されている。例えば、ガセ動作演出（長押し）が「70 %」、ガセ動作演出（連打）が「30 %」などとしている。また、ガセ動作演出（長押し）とガセ動作演出（連打）との決定割合が同じに設定されていてもよい。例えば、ガセ動作演出（長押し）が「50 %」、ガセ動作演出（連打）が「50 %」としてもよい。ステップ S 506 の処理の後、ガセ動作演出フラグをオン状態にセットする（ステップ S 507）。ステップ S 507 の処理の後、ステップ S 506 で決定された種類のガ

40

50

セ動作演出パターンを設定する（ステップS508）。

【0164】

ガセ動作演出としては、ガセ（演出が進行しない）演出とすればよい。ガセ動作演出では、ボタン画像G1が変化する間隔を、通常の動作演出（つまり、ガセではない動作演出）の場合と比べて長くしたり（ゆっくり変化したり、長押しの場合では長押し2秒で1秒分の変化としたり、連打の場合には連打2回で1回分の変化としたり）、ボタン画像G1が一定の変化段階（例えば一定のサイズ）から変化しないとする演出とすればよい。これによれば、大当たり期待感を残すことができる。

【0165】

具体的に言えば、ガセ動作演出の場合に、例えば、押し切れない程の数のボタン画像が表示され、ボタン操作でこれら大量のボタン画像を消去される演出とした場合には、一見して、大当たり期待感を持てない印象を与えてしまう。つまり、操作有効期間内にこれらの大量のボタン画像をボタン操作によって消去することができないことから、大量のボタン画像が表示された時点で、完全に大当たり期待感を喪失することになる。しかしながら、本発明のガセ動作演出では、前記したようにボタン画像G1がゆっくり変化するので、期待感を残すことができる。

【0166】

（変形例5）

図20及び図21に示す変形例5のように、動作演出においてボタン画像G1に作用する作用演出を含む構成としてもよい。図20（A）は、リーチになった場面（T2）である。図20（B）は、スーパーリーチになった場面（T3）である。図20（C）は、ボタン画像である小ボタン（白）画像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20（C）では、小ボタン（白）画像D1に重畳して規制線画像Kが表示されている。

【0167】

図20（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。変形例5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20（D）では、図20（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20（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。変形例5ではタイミング1における変化はないため、図20（E）では、図20（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。

【0168】

図20（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。変形例5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20（F）では、図20（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21（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。変形例5ではタイミング2において弱変化となるため、図21（G）では、小ボタン（白）画像D1が大ボタン（白）画像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21（G）では、大ボタン（白）画像D2に重畳して規制線画像Kが表示されている。

【0169】

図21（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。変形例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作用演出（キャラ登場）が実行されるため、図21（H）では、作用演出としてキャラクタが祈る画像JS1が表示されている。図21（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。変形例5ではタイミング3において弱変化となるため、図21（I）では、大ボタン（白）画像D2が大ボタン（赤）画像D3に変化（1段階変化）している。非有効期間（T

4 ~ T 1 1) であるため、図 2 1 (I) では、大ボタン (赤) 画像 D 3 に重畳して規制線画像 K が表示されている。また、図 2 1 (I) では、キャラクタが喜ぶ画像 J S 2 も表示されている。なお、図 2 1 (I) において、大ボタン (赤) 画像 D 3 ではなく他の操作手段の画像 (例えば、スティックコントローラを模した画像など) に変化 (2 段階変化) するようにしてもよい。この場合は、後述する図 2 1 (J)、図 2 1 (K) において、他の操作手段の画像 (例えば、スティックコントローラを模した画像など) が表示され、図 2 1 (K) において、前述の実施の形態の動作演出を実行するようにしてもよい。つまり、図 2 1 (K) において、スティックコントローラを模した画像と操作有効期間表示画像 G 2 と動作説明画像 G 3 とが表示されるようにしてもよい。

【 0 1 7 0 】

10

図 2 1 (J) は、大ボタン (赤) 画像 D 3 に対応する操作 (プッシュボタン 3 1 B 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 2 1 (J) では、規制線画像 K が表示されていない。図 2 1 (K) は、図 2 1 (J) の直後の場面 (T 1 2) である。遊技者にプッシュボタン 3 1 B の操作を促すため、図 2 1 (J) では表示領域の右下に表示していた大ボタン (赤) 画像 D 3 を、図 2 1 (K) では大ボタン (赤) 画像 D 3 U として表示領域の中央部に大きく表示している。この図 2 1 (K) において、前述の実施の形態の動作演出を実行するようにしてもよい。つまり、図 2 1 (K) において、ボタン画像 G 1 と操作有効期間表示画像 G 2 と動作説明画像 G 3 とが表示されるようにしてもよい。

【 0 1 7 1 】

20

図 2 1 (L) は、有効期間中 (T 1 1 ~ T 1 3) に遊技者がプッシュボタン 3 1 B 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) に遊技者がプッシュボタン 3 1 B 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。変形例 5 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、大ボタン (赤) D 3 (大ボタン (赤) D 3 U) に対応する操作 (プッシュボタン 3 1 B 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。なお、図 2 1 (L) では、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合として、T 1 3 と記載している。他図でも同様である。図 2 1 (M) は、可変表示が終了する場面 (T 1 4) である。なお、図 2 1 (M) の直後にはファンファーレ演出が実行される。なお、変形例 5 では、スーパーリーチ演出において動作演出を実行しているが、ノーマルリーチ成立後のリーチ発展演出として、作用演出を含む動作演出を実行するようにしてもよい。

30

【 0 1 7 2 】

実施の形態では、動作説明画像 G 3 は、図 1 3 ~ 図 1 5 に示すように、大きさが変化することなく且つ同一箇所に表示されているが、大きさが変化することなく、表示位置が変化するようにしてもよい。例えば、ボタン画像 G 1 の縮小に伴って動作説明画像 G 3 をボタン画像 G 1 の方に順次に移動させる (画面中央へ近づくように順次に移動させる) ようにしてもよい。これによれば、縮小されるボタン画像 G 1 との関係を保つことができ、縮小するボタン画像 G 1 との関係で動作説明画像 G 3 が分かり易く表示することができる。

【 0 1 7 3 】

実施の形態では、動作演出は、スーパーリーチ発展演出としているが、確変昇格演出、大当たり昇格演出、予告演出などに適用してもよい。

40

【 0 1 7 4 】

実施の形態では、動作演出 (長押し) において長押し閾値を 5 秒としているが、10 秒など任意の値としてもよい。また、長押し閾値として、5 秒のパターンと 10 秒のパターンとが選択可能な構成としてもよい。例えば、長押し閾値の秒数が大きい程 (あるいは小さい程)、大当たり期待度が高くするようにしてもよい。長押し閾値が 5 秒間のパターンと 10 秒間のパターンとでボタン画像 G 1 の第 1 サイズ (開始時サイズ) は同一とし、単位長押し毎の変化態様 (例えば、縮小する量) が異なるようにしてもよい。例えば、長押し閾値が 10 秒間のパターンのときに単位長押し毎に縮小する量 1 は、開始時サイズから最終サイズを 10 等分した大きさとすればよく、長押し閾値が 5 秒間のパターンのときに

50

単位長押し毎に縮小する量 2 は、量 1 の 2 倍とすればよい。なお、このように等分に変化（縮小）させるのではなく、変則的な変化としてもよい。例えば、長押し閾値が 5 秒間のパターンの場合に、1 回目の単位長押しにより、長押し閾値が 10 秒のパターンのときの残り 10 秒分のサイズから残り 4 秒分のサイズまで一気に縮小し、その後は 1 回の単位長押し毎に 1 回分のサイズだけ縮小するようにすればよい。

【0175】

実施の形態では、動作演出（連打）において連打閾値を 20 回としているが、10 回など任意の値としてもよい。また、連打閾値として、10 回のパターンと 20 回のパターンとが選択可能な構成としてもよい。例えば、連打閾値の回数が大きい程（あるいは小さい程）、大当り期待度が高くするようにしてもよい。連打閾値が 20 回のパターンと 10 回のパターンとでボタン画像 G1 の第 1 サイズ（開始時サイズ）は同一とし、1 回の押下ごとの変化態様（例えば、縮小する量）が異なるようにしてもよい。例えば、連打閾値が 20 回のパターンのときに 1 回押下毎に縮小する量 1 は、開始時サイズから最終サイズを 20 等分した大きさとすればよく、連打閾値が 10 回のパターンのときに 1 回押下毎に縮小する量 2 は、量 1 の 2 倍とすればよい。なお、このように等分に変化（縮小）させるのではなく、変則的な変化としてもよい。例えば、連打閾値が 10 回のパターンの場合に、1 回目の押下により、連打閾値が 20 回のパターンのときの残り 20 回分のサイズから残り 9 回分のサイズまで一気に縮小し（つまり、量 1 の 11 個分一気に縮小し）、その後は 1 回の押下毎に 1 回分のサイズだけ縮小するようにすればよい。

【0176】

実施の形態では、動作演出（一撃）において、操作有効期間は 5 秒間としているが、それ以外の値（例えば 10 秒間など）としてもよい。操作有効期間が 5 秒間のパターンと 10 秒間のパターンとでボタン画像 G1 の第 1 サイズ（開始時サイズ）は同一とし、1 秒ごとの変化態様（例えば、縮小する量）が異なるようにしてもよい。例えば、操作有効期間が 10 秒間のパターンのときに 1 秒毎に縮小する量 1 は、開始時サイズから最終サイズを 10 等分した大きさとすればよく、操作有効期間が 5 秒間のパターンのときに 1 秒毎に縮小する量 2 は、量 1 の 2 倍とすればよい。また、動作演出（一撃）において操作有効期間が 5 秒間のパターンと 10 秒間のパターンとが選択可能な構成としてもよい。例えば、動作演出（一撃）において操作有効期間が大きい程（あるいは小さい程）、大当り期待度が高くするようにしてもよい。

【0177】

実施の形態の動作演出では、ボタン画像 G1 のサイズを変化させているが、これに限定されない。その他の動作演出例を以下に例示する。

（例 1）動作演出の例 1 として、ボタン画像 G1 が画像表示装置 5 の表示画面外へフェードアウトあるいは表示画面内へフェードインするようにしてもよい。

（例 2）動作演出の例 2 として、ボタン画像 G1 の色が青系統の色から赤系統の色に段階的にあるいは連続的に変化するようにしたり、ボタン画像 G1 の色が赤系統の色から青系統の色に段階的にあるいは連続的に変化するようにしたりしてもよい。

（例 3）動作演出の例 3 として、ボタン画像 G1 の透明度が低い状態（視認性高、つまり透けていないのでハッキリ見えている）から徐々に高い状態（視認性低、つまり透けているのでハッキリ見えない）に変化するようにしてもよい。

（例 4）動作演出の例 4 として、ボタン画像 G1 の明度が高い状態（明るい状態）から徐々に低い状態（暗い状態）に変化するようにしてもよい。

（例 5）動作演出の例 4 として、ボタン画像 G1 の見た目がきれいな状態から徐々にヒビが入った状態に変化するようにしたりしてもよい。

【0178】

実施の形態や変形例では、促進報知としての促進表示を実行しているが、促進表示に限定されない。促進報知として、促進表示以外のもの（例えば、音、光、振動、役物など）を単独で実行したり、あるいは促進表示に加えて実行したりしてもよい。つまり、促進表示以外に、音、光、振動、役物などで、押下時間などの操作時間（例えば長押しした期間

など)、押下回数などの操作回数(例えば連打した回数など)、動作有効期間(例えば、有効期間など)を報知してもよい。一例として、音の場合には、「ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド」といった音が段々小さくなり(あるいは大きくなってもよい)、最後の「ド」になると終了(ゴール)としてもよい。また、光の場合には、輝度が最も高い状態から段々と輝度が低下していき最終輝度(消灯であってもよい)になると終了(ゴール)としてもよい(あるいは逆の動作であってもよい)。また、振動の場合には、振動周期が短い状態から段々と周期が長い振動に変化していき振動停止(あるいは周期が最も長い状態)になると終了(ゴール)としてもよい(あるいは逆の動作であってもよい)。また、役物の場合には、突出した状態から段々と最終位置に向けて後退動作し(あるいは逆の動作であってもよい)、最終位置に移動すると終了(ゴール)としてもよい。

10

【0179】

実施の形態や変形例では、動作演出において遊技者の動作期間あるいは動作回数を促進報知の報知態様により示唆しているが、動作演出以外の演出(例えば、動作演出よりも前の演出など)において示唆してもよい。

【0180】

実施の形態では、動作演出(長押し)と動作演出(連打)と動作演出(一撃)とのいずれもボタン画像G1の大きさが変化するものとしているが、動作演出(長押し)と動作演出(連打)と動作演出(一撃)とでそれぞれ示唆の方法が異なるようにしてもよい。例えば、動作演出(長押し)では前記(例1)とし、動作演出(連打)では前記(例2)とし、動作演出(一撃)ではボタン画像G1の大きさが変化とすればよいし、前記(例3)～

20

【0181】

実施の形態では、プッシュボタン31Bの操作手段を備えているが、プッシュボタン31Bに替えてスティックコントローラや十字ボタンなどの他の操作手段を備えるようにしてもよいし、スティックコントローラや十字ボタンなどの他の操作手段も備えた複数の操作手段であってもよい。このように他の操作手段を備える場合には、促進報知(促進表示)も各操作手段に対応した態様で前述した実施の形態のように実行すればよい。

【0182】

実施の形態では、検出手段としてプッシュセンサ35Bを用いた例について説明したが、これに限らず、赤外線センサ等の非接触式の検出手段やタッチパネルなどの接触式の検

30

【0183】

識別情報(特図、飾り図柄、普図など)の可変表示は識別情報が点滅することを含む。例えば特図において、全てのセグメントが消灯したパターンと少なくとも一部のセグメントを点灯させた1つのパターン(例えば、ハズレ図柄)とを交互に繰り返すものも可変表示に含まれる。可変表示にて停止表示される特別図柄は、停止表示の前(変動中)に表示される特別図柄とは異なる図柄であってもよい(飾り図柄、普通図柄についても同様)。

【0184】

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示したが、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合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲーム(遊技)を実行可能なスロットマシンなどのスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも、本発明を適用可能である。

40

【0185】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機などにも適用することができる。

【0186】

また、メイン側から乱数値を示すコマンドを送信してサブ側で先読み判定をするように

50

【図3】

【図3】

(A)

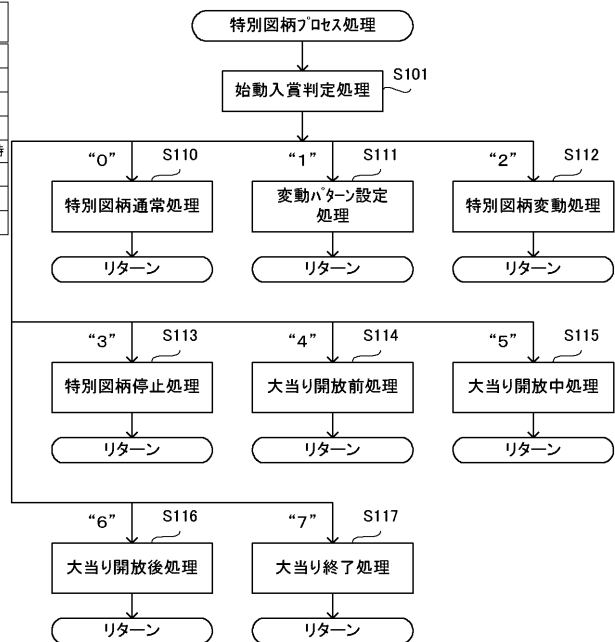
MODE	EXT	演出制御コマンド名	内容	送信 タイミング
B1	XX	変動パターン指定	変動パターンの指定 (XX=変動パターン)	変動開始時
8C	XX	表示結果指定	表示結果の指定 (XX=表示結果)	変動開始時
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定	変動終了時
A0	XX	当り開始指定	大当り開始(ワンファール開始)を指定	大当り開始時
A3	XX	当り終了指定	大当り終了(エンディング開始)を指定	ワンファール終了時
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞の指定	始動入賞時
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞の指定	始動入賞時
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞の指定	入賞時

(B)

MODE	EXT	演出制御コマンド名	内容
8C	00	第1表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2表示結果指定	非確変
8C	02	第3表示結果指定	非確変(昇格演出失敗)
8C	03	第4表示結果指定	確変
8C	04	第5表示結果指定	確変(昇格演出成功)

【図4】

【図4】



【図5】

【図5】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ (ハズレ)
PA2-1	3000	短縮有り非リーチ (ハズレ)
PA3-2	20000	ノーマルリーチ (ハズレ)
PA3-3	40000	ノーマルリーチ→スーパーリーチA (ハズレ)
PA3-4	48000	ノーマルリーチ→スーパーリーチB (ハズレ)
PB3-2	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB3-3	40000	ノーマルリーチ→スーパーリーチA (大当り)
PB3-4	48000	ノーマルリーチ→スーパーリーチB (大当り)

【図6】

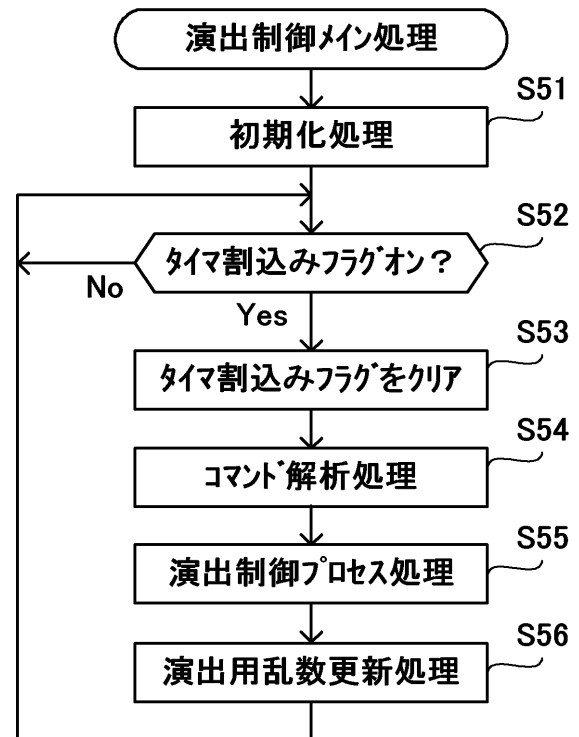
【図6】

コマンド解析処理で行われる処理

演出制御コマンド名	処理内容
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
当り開始指定	当り開始指定コマンド受信フラグをセット
当り終了指定	当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1始動入賞指定	第1始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
第2始動入賞指定	第2始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口入賞指定	大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数加算指定	第1特図保留記憶数加算指定コマンド受信フラグをセット
第2特図保留記憶数加算指定	第2特図保留記憶数加算指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数減算指定	第1特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット
第2特図保留記憶数減算指定	第2特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット

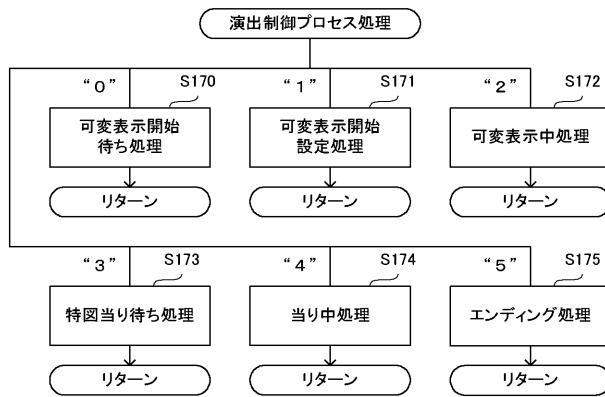
【図7】

【図7】



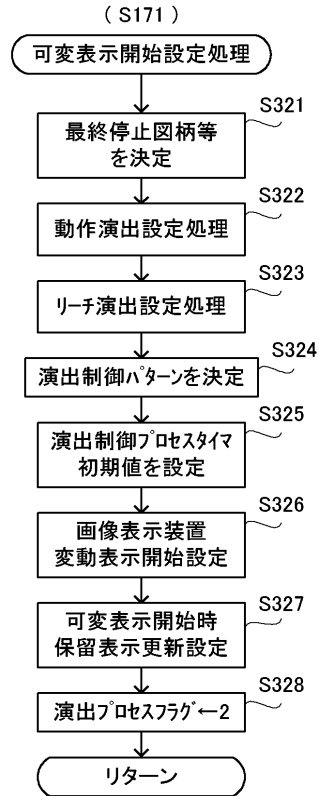
【図 8】

【図8】



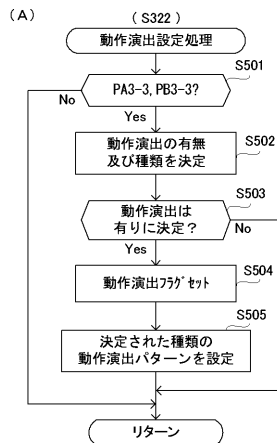
【図 9】

【図9】



【図 10】

【図10】

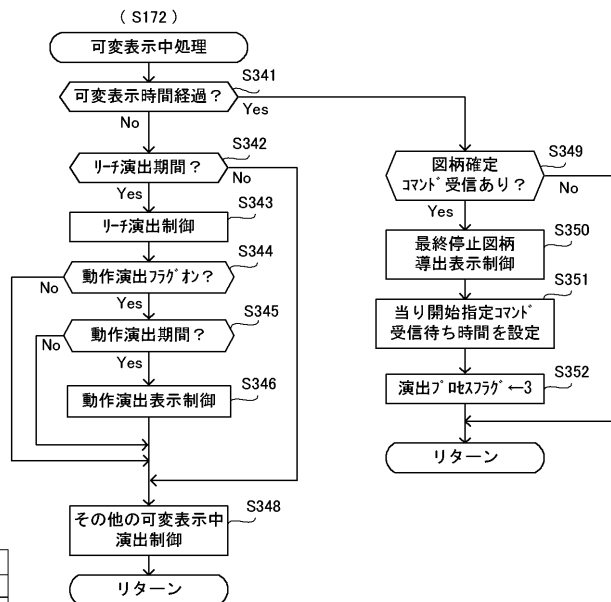


(B) スパチーリーチAの場合の動作演出の決定例 (S502)

可変表示内容	実行なし	特定演出		
		実行あり	実行あり	実行あり
		動作演出(長押し)パターンPTA-1	動作演出(連打)パターンPTA-2	動作演出(一撃)パターンPTA-3
スパチーリーチA (小当り)	10%	40%	30%	20%
スパチーリーチA (大当り)	5%	20%	25%	50%

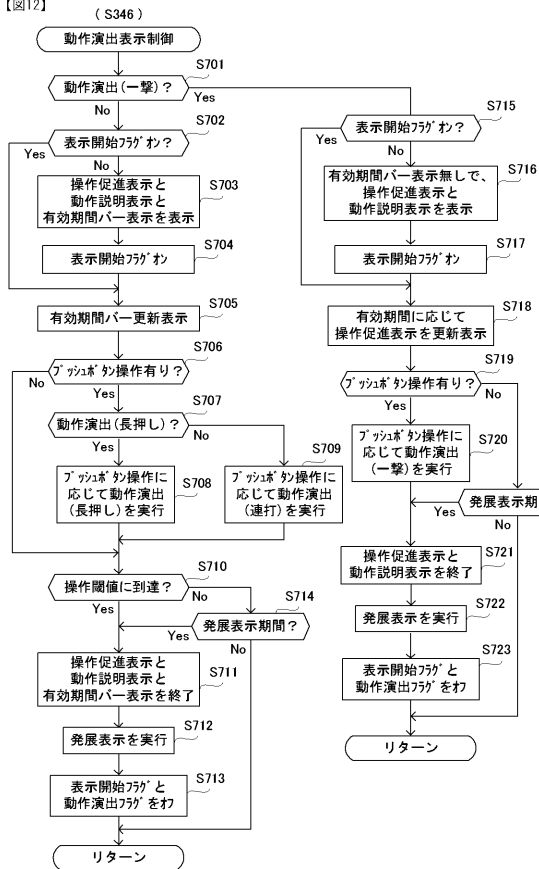
【図 11】

【図11】



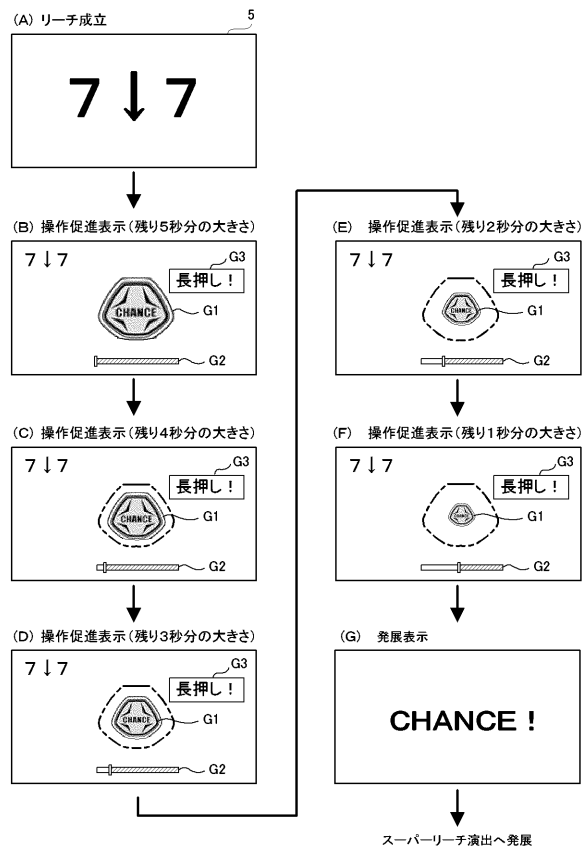
【図12】

【図12】



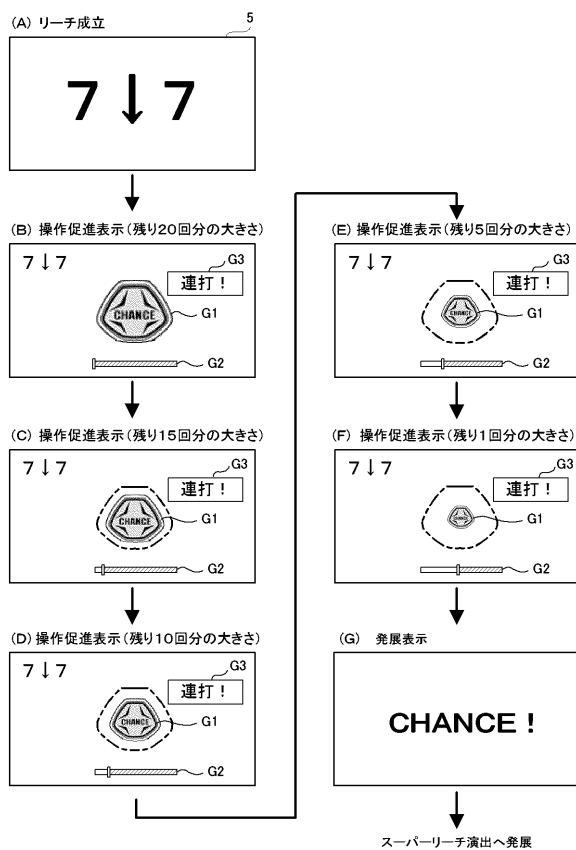
【図13】

【図13】



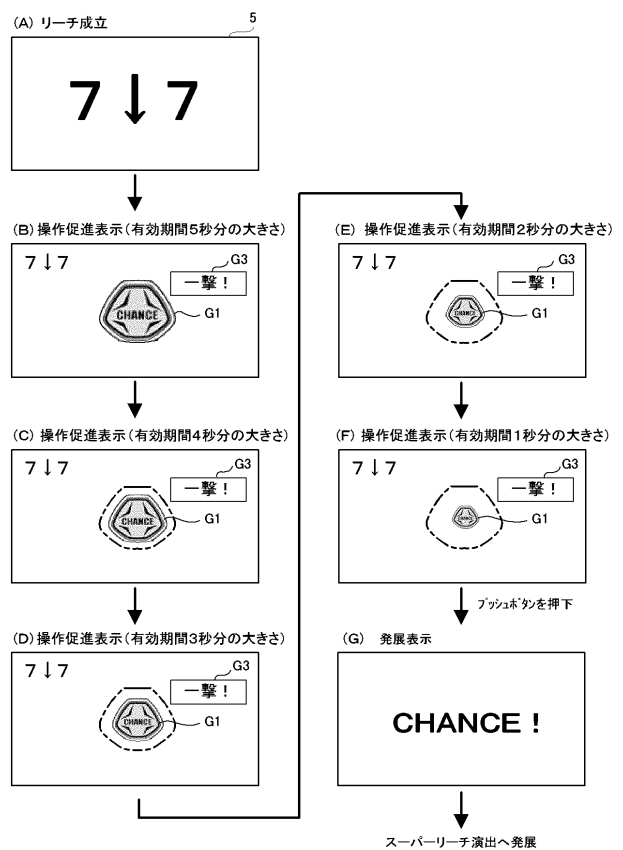
【図14】

【図14】



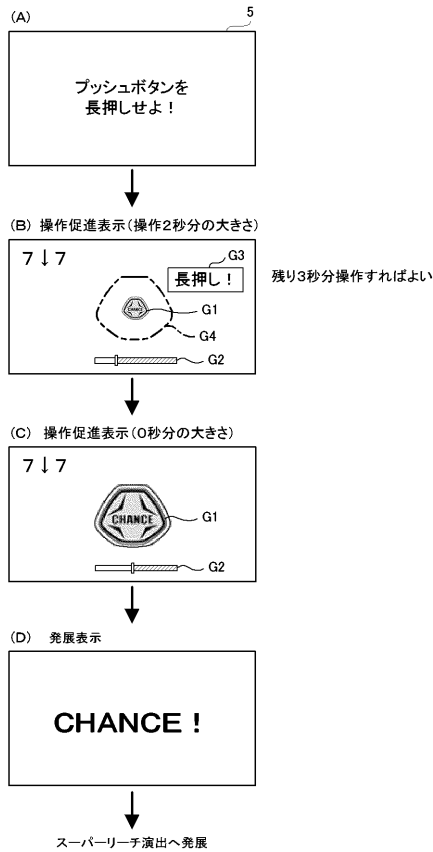
【図15】

【図15】



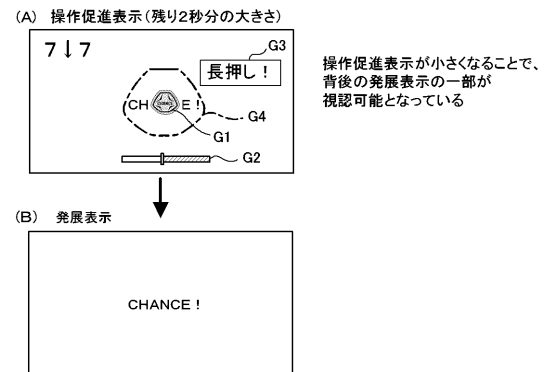
【図 16】

【図16】 変形例1



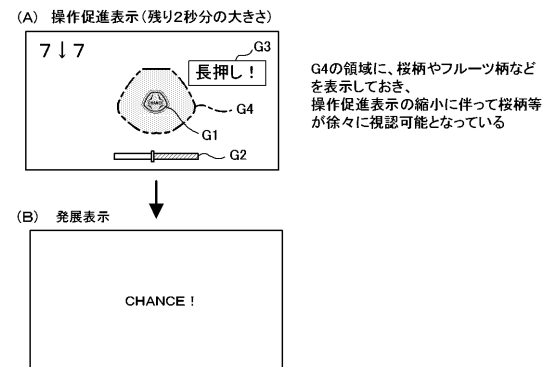
【図 17】

【図17】 変形例2



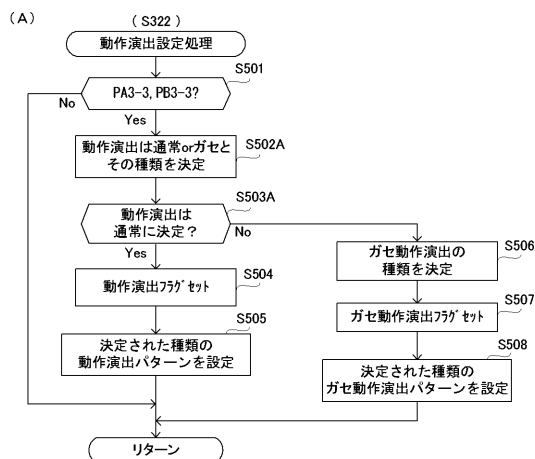
【図 18】

【図18】 変形例3



【図 19】

【図19】 変形例4

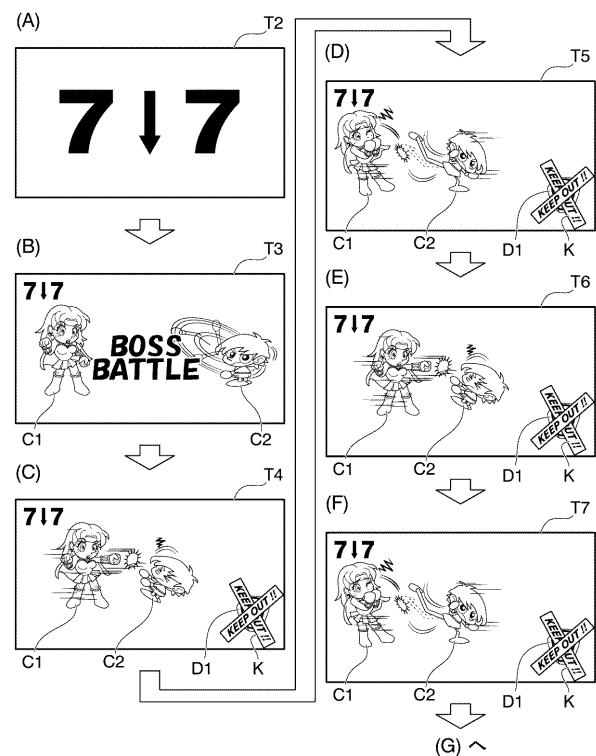


(B) スーパリーチAの場合の動作演出の決定例 (S502A)

可変表示内容	ガセ動作演出	動作演出		
		動作演出 (長押し) パターンPTA-1	動作演出 (連打) パターンPTA-2	動作演出 (一撃) パターンPTA-3
スーパリーチA (ハズレ)	10%	40%	30%	20%
スーパリーチA (大当たり)	5%	20%	25%	50%

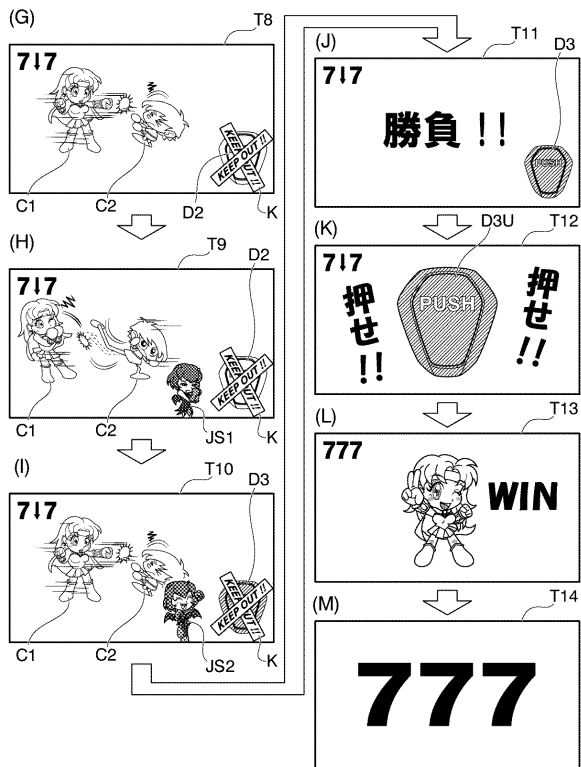
【図 20】

【図20】 変形例5



【図 21】

【図21】 変形例5



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 1 5 9 8 1 6 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 2 3 2 8 4 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 8 3 8 7 1 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 6 3 6 5 3 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2