(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6507130号
(P6507130)
(45)発行日　平成31年4月24日(2019.4.24)　(24)登録日　平成31年4月5日(2019.4.5)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 326Z

請求項の数 1　(全 128 頁)

(21)出願番号　特願2016-179037(P2016-179037)
(22)出願日　平成28年9月13日(2016.9.13)
(62)分割の表示　特願2014-238437(P2014-238437)の分割
原出願日　平成26年11月26日(2014.11.26)
(65)公開番号　特開2016-203003(P2016-203003A)
(43)公開日　平成28年12月8日(2016.12.8)
審査請求日　平成29年11月10日(2017.11.10)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110002055
特許業務法人ＪＡＺＹ国際特許事務所
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　佐藤　和伸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

審査官　進藤　利哉

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】
遊技の進行を制御し、遊技の進行に合わせたコマンドを送信する主制御部と、
該主制御部から送信されたコマンドに基づいて演出を決定し、決定した演出を演出装置に実行させる演出制御部と、
遊技者による操作が可能であり、かつ遊技者による操作に関する操作状況を検出する操作手段と、
前記操作手段から検出された前記操作状況を操作情報として処理する操作制御手段と
を備える遊技機であって、
前記演出制御部は、
前記操作情報が遊技者により前記操作手段が操作されていることを示すものであるときに当該操作情報を操作時間に関連付けて処理する処理手段を備え、
前記操作情報として少なくとも、前記操作手段が非操作状態から操作状態に変化したかどうかを示す情報を記憶するエッジ記憶部および前記操作手段が継続操作されている時間に関連付けた情報を記憶するオン信号カウント数記憶部を備え、
前記演出に基づいて定められた所定期間内において、前記操作情報が所定時間以上継続して前記操作手段が操作される第１の操作を示すものであること、及び前記所定時間未満継続して前記操作手段が操作される第２の操作を示すものであることを少なくとも判断可能であり、
前記所定期間のうち、前記第１の操作が行われたか否かを判定する第１の操作受付有効期

間内であるか、前記第２の操作が行われたか否かを判定する第２の操作受付有効期間内であるかにかかわらず、前記エッジ記憶部内及び前記オン信号カウント数記憶部内の前記操作情報を一定間隔のサンプリングタイミング毎に更新可能であり、
前記第２の操作受付有効期間内の前記操作情報が前記第２の操作を示すものであると判断した場合、前記第２の操作が行われたものとして演出し、
前記第２の操作受付有効期間の開始時点において前記操作情報が、前記操作手段が操作されていることを示すものであった場合、前記第１の操作が行われたものおよび第２の操作が行われたものとするいずれの演出も行わず、
前記第２の操作受付有効期間内の前記操作情報が前記第２の操作を示すものである場合、前記第２の操作が行われたものとする演出として処理し、複数段階の演出のうち何れかの段階まで進行する演出を行い、
前記第２の操作受付有効期間内の前記操作情報が前記第１の操作を示すものである場合、前記第１の操作が行われたものとする演出を行わず、当該第２の操作受付有効期間後に前記複数段階の演出のうち最小段階まで進行する演出を行う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、遊技盤面に遊技球を打ち出すパチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機としては、特別図柄の変動中や特別遊技の実行中に遊技者に操作ボタンに対する長押し操作（所定時間以上の継続押下操作）等の所定の操作を促すメッセージが表示され、その後の操作受付有効期間の間に遊技者が操作ボタンに対して長押し操作等の所定の操作を行うことで所定の演出が実行されるものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－１７２６３７号公報
【特許文献２】特開２０１４－１１７３５１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
このような長押し操作等の所定の操作を行った後に所定の演出を行う従来の遊技機では、操作ボタンによって遊技者がより楽しめるものであることが要求されている。
【０００５】
そこで本発明は、操作ボタン等の操作手段に対する長押し操作等の所定の操作を遊技者が行うことが可能であり、操作手段に対する操作によって遊技者がより楽しめる興趣性の高い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】
上記目的を達成するため、請求項１に係る発明は、
遊技の進行を制御し、遊技の進行に合わせたコマンドを送信する主制御部と、
該主制御部から送信されたコマンドに基づいて演出を決定し、決定した演出を演出装置に実行させる演出制御部と、
遊技者による操作が可能であり、かつ遊技者による操作に関する操作状況を検出する操作手段と、
前記操作手段から検出された前記操作状況を操作情報として処理する操作制御手段と
を備える遊技機であって、
前記演出制御部は、
前記操作情報が遊技者により前記操作手段が操作されていることを示すものであるとき

に当該操作情報を操作時間に関連付けて処理する処理手段を備え、
前記操作情報として少なくとも、前記操作手段が非操作状態から操作状態に変化したかどうかを示す情報を記憶するエッジ記憶部および前記操作手段が継続操作されている時間に関連付けた情報を記憶するオン信号カウント数記憶部を備え、
前記演出に基づいて定められた所定期間内において、前記操作情報が所定時間以上継続して前記操作手段が操作される第１の操作を示すものであること、及び前記所定時間未満継続して前記操作手段が操作される第２の操作を示すものであることを少なくとも判断可能であり、
前記所定期間のうち、前記第１の操作が行われたか否かを判定する第１の操作受付有効期間内であるか、前記第２の操作が行われたか否かを判定する第２の操作受付有効期間内であるかにかかわらず、前記エッジ記憶部内及び前記オン信号カウント数記憶部内の前記操作情報を一定間隔のサンプリングタイミング毎に更新可能であり、
前記第２の操作受付有効期間内に前記操作情報が前記第２の操作を示すものであると判断した場合、前記第２の操作が行われたものとして演出し、
前記第２の操作受付有効期間の開始時点において前記操作情報が前記第１の操作を示すものであったとしても、前記第１の操作が行われたものおよび第２の操作が行われたものとするいずれの演出も行わないことを特徴とする遊技機である。

【０００７】
ここで、本発明において「操作手段」とは、少なくとも操作ボタン、レバー、ハンドル、グリップ、回転部材、スライド部材、タッチパネル、光センサを含む。また、操作手段に対する「操作」とは、操作手段を遊技者が、押す（押下する）、引く、傾斜させる（回動させる）、回転させる、スライドさせる、手を触れる、手をかざすなどの操作手段の構成に応じた各種動作を含む。
【発明の効果】
【０００８】
本発明に係る遊技機によれば、操作ボタン等の操作手段に対する長押し操作等の所定の操作を遊技者が行うことが可能であり、操作手段に対する操作によって遊技者がより楽しめる趣向性の高い遊技機を提供できる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本発明の一実施形態である遊技機の一例を示す正面図である。
【図２】遊技板の背面側に取り付けられる遊技機の制御機構を示すブロック図である。
【図３】主制御基板における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。
【図４】遊技機における遊技状態の遷移の一例を示す図である。
【図５】主制御基板における主要動作の一例を示すフローチャートである。
【図６】第１始動口スイッチ処理及び第２始動口スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。
【図７】ゲートスイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。
【図８】特別図柄処理の詳細を示すフローチャートである。
【図９】特別遊技判定処理の詳細を示すフローチャートである。
【図１０】停止中処理の詳細を示すフローチャートである。
【図１１】大入賞口処理の詳細を示すフローチャートである。
【図１２】大入賞口処理の詳細を示すフローチャートである。
【図１３】普通図柄処理の詳細を示すフローチャートである。
【図１４】電チュー（電動チューリップ）処理の詳細を示すフローチャートである。
【図１５】出力処理の詳細を示すフローチャートである。
【図１６】演出制御基板における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。
【図１７】操作ボタンから出力される信号の波形例、並びにタイマ割込処理においてサンプリングした信号の処理内容及び結果の一例を示す図である。

【図１８】演出パターン選択テーブルの一例を示す図である。
【図１９】シナリオ演出パターンに定義された第１シナリオ演出パターンのタイミングチャートである。
【図２０】第１シナリオ演出パターンに基づく第１段階演出（タイトル表示及び第１段階シナリオ進行演出）の一態様を示す図である。
【図２１】第１段階シナリオ進行演出での処理の概念を示す図である。
【図２２】第１段階シナリオ進行演出期間における単打押し操作受付有効期間での操作ボタンから出力される操作信号の波形例を示す図ある。
【図２３】第１シナリオ演出パターンに基づく示唆演出の一態様を示す図である。
【図２４】示唆演出における操作ボタンに対する操作パターンとセリフ演出との関係を示す図である。
【図２５】示唆演出期間における単打押し操作受付有効期間での操作ボタンから出力される操作信号の波形例を示す図ある。
【図２６】第１シナリオ演出パターンに基づく第２段階演出における第２段階シナリオ進行演出の一態様を示す図である。
【図２７】第２段階演出における成功演出の一態様を示す図である。
【図２８】第２段階演出における失敗演出及び失敗演出後に復活演出が行われる演出の一態様を示す図である。
【図２９】第２段階演出期間における長押し操作受付有効期間での操作ボタンから出力される操作信号の波形例を示す図ある。
【図３０】第１シナリオ演出パターンに基づく第１シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】第１シナリオ進行演出制御処理の第１段階演出制御処理の詳細を示すフローチャートである。
【図３２】第１段階演出制御処理の第１段階シナリオ演出進行処理の詳細を示すフローチャートである。
【図３３】第１段階演出制御処理の第１段階シナリオ演出進行処理の詳細を示すフローチャートである。
【図３４】第１段階演出制御処理の第１段階シナリオ演出制進行理の他の例を示すフローチャートである。
【図３５】第１段階演出制御処理の第１段階シナリオ演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。
【図３６】第１シナリオ演出パターンに基づく第１段階シナリオ進行演出制御処理の他の例を示すフローチャートである。
【図３７】第１シナリオ進行演出制御処理における示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】示唆演出進行処理におけるセリフ演出実行処理の詳細を示すフローチャートである。
【図４１】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。
【図４２】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。
【図４３】第１シナリオ進行演出制御処理の第２段階演出制御処理の詳細を示すフローチャートである。
【図４４】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＡに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。

【図４５】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＡに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】第２段階演出制御処理における最終結果報知演出実行処理の詳細を示すフローチャートである。
【図４７】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＢに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＣに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４９】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＤに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＤに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＥに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＥに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＦに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】シナリオ演出パターンに定義された第２ナリオ演出パターンのタイミングチャートである。
【図５５】第２シナリオ演出パターンに基づくシナリオ進行演出を説明する図である。
【図５６】第２シナリオ演出パターンに基づく第１段階演出での処理の概念を示す図である。
【図５７】第２シナリオ演出パターンに基づくタイトル表示及び第１段階演出（タイトル表示及び第１段階シナリオ進行演出）の一態様を示す図である。
【図５８】第２シナリオ演出パターンに基づく示唆演出の一態様を示す図である。
【図５９】第２シナリオ演出パターンに基づく示唆演出の一態様を示す図である。
【図６０】第２シナリオ演出パターンに基づく示唆演出の一態様を示す図である。
【図６１】（ａ）は示唆演出でのゲージ進行度と期待度との関係を示す図であり、（ｂ）は示唆演出でのパワー蓄積量の表示色と期待度との関係を示す図である。
【図６２】ゲージ進行パターン確定テーブル（特別遊技状態への移行あり）の一例を示す図である。
【図６３】ゲージ進行パターン確定テーブル（特別遊技状態への移行なし）の一例を示す図である。
【図６４】第２シナリオ演出パターンに基づく第２段階演出、成功演出及び失敗演出の一態様を示す図である。
【図６５】第２シナリオ進行演出制御処理の詳細を示すフローチャートである。
【図６６】第２シナリオ進行演出制御処理の第１段階演出制御処理の詳細を示すフローチャートである。
【図６７】第１段階演出制御処理の第１段階シナリオ演出進行処理の詳細を示すフローチャートである。
【図６８】第１段階演出制御処理の第１段階シナリオ演出進行処理の詳細を示すフローチャートである。
【図６９】第２シナリオ進行演出制御処理における示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７０】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図７１】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の一例を示すフローチャートである。
【図７２】示唆演出進行処理に係る長押し操作受付有効期間内の操作ボタンの操作とこれ

に応じた演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。
【図７３】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。
【図７４】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。
【図７５】直前判定タイミングについて説明するための図である。
【図７６】示唆演出進行処理に係る長押し操作受付有効期間内の操作ボタンの操作とこれに応じた演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。
【図７７】第２シナリオ進行演出制御処理の第２段階演出制御処理の詳細を示すフローチャートである。
【図７８】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。
【図７９】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。
【図８０】示唆演出進行処理に係る長押し操作受付有効期間内の操作ボタンの操作とこれに応じた演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。
【図８１】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の更に他の例を示すフローチャートである。
【図８２】示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の更に他の例を示すフローチャートである。
【図８３】示唆演出進行処理に係る長押し操作受付有効期間内の操作ボタンの操作とこれに応じた演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照しつつ詳細に説明する。尚、以下に説明する実施形態において互いに共通する部材には同一符号を付しており、それらについて重複する説明は省略する。
【００１１】
◇遊技機の全体構成◇
図１は、本実施形態における遊技機１の一例を示す正面図である。この遊技機１は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が各種入賞装置に設けられた入賞口に入球すると賞球を払い出すように構成された弾球式の遊技機である。また遊技機１は、遊技者による指示操作によって打ち出される遊技球が所定領域に入球することを条件として遊技者にとって有利な遊技状態へと移行させるか否かを判定するように構成され、しかも遊技の興趣性を高めるために所定条件下で所定領域に遊技球が入球し易くなるように補助する補助遊技を行うようにした遊技機である。以下、このような本実施形態の遊技機１について詳しく説明する。
【００１２】
図１に示すように、遊技機１は、ホール（店舗）の島設備などに固定される遊技機本体１ａを有し、その遊技機本体１ａの正面側に、透明ガラス板２が嵌め込まれた前枠扉３を有している。そして遊技機本体１ａは、前枠扉３の内側に遊技球を転動させる遊技盤１０を備えている。
【００１３】
前枠扉３は遊技機本体１ａの左端部において回動可能に軸支されており、遊技機本体１ａの前面側を開閉可能な構成である。透明ガラス板２は、前枠扉３が遊技機本体１ａの前面側を閉鎖した状態で、遊技機本体１ａの内側に取り付けられる遊技盤１０を視認可能にするためのものである。また前枠扉３の下部中央には、正面側に張り出した棚状の球貯留部４が設けられる。この球貯留部４の上面には、遊技者が操作可能な操作ボタン６が設けられると共に、遊技盤１０に打ち出すための遊技球を貯留しておくための貯留皿が設けられる。

【００１４】
操作ボタン６は、可動体６ａ及び操作ボタンスイッチ６ｂ（図２参照）を備えている。可動体６ａは、遊技者に操作される部分であり、上下動可能に付勢状態で球貯留部４の上面に固定されている。すなわち、可動体６ａは、遊技者による操作がなされていない場合には定位置にあり、遊技者によって操作されることで可動する。一方、可動体６ａは、遊技者による可動体６ａに対する操作が解除された場合には、定位置に復帰する。操作ボタンスイッチ６ｂは、可動体６ａの位置に応じた信号を出力するものである。この操作ボタンスイッチ６ｂは、例えば光センサであり、可動体６ａが操作されることでスイッチオン状態を示すハイレベル信号を出力する一方で、可動体６ａが操作されずに定位置にあるときにはスイッチオフ状態を示すローレベル信号を出力する。このようなスイッチオン信号及びスイッチオフ信号といった操作信号ＳＧＮは、演出制御基板３３に送出される。
【００１５】
また前枠扉３は、球貯留部４の右下部に、遊技者が遊技球を発射させるために時計回り方向に回転操作可能なハンドルレバー５を備えている。さらに前枠扉３は、透明ガラス板２の周囲を取り囲むように配置された枠ランプ９を備えると共に、透明ガラス板２の上方に位置する枠ランプ９の左右両側には遊技の進行に伴って各種演出用の音響出力を行うスピーカー８を備えている。
【００１６】
遊技盤１０は、前枠扉３が閉じられた状態のとき、その盤面と、前枠扉３に嵌め込まれた透明ガラス板２との間に遊技球が転動可能な遊技領域を形成する。遊技者によってハンドルレバー５が操作されると、その操作角度に応じた打球力で遊技球が遊技領域の左上部に打ち出され、その後、遊技球が遊技領域を転動しながら流下する。そして遊技球が遊技盤１０に設けられた各種入賞口に入賞すると、遊技機１は、球貯留部４の貯留皿に対して賞球を払い出す。
【００１７】
遊技盤１０の中央には、遊技の進行に伴って各種演出を行うためのセンター役物１１が設けられる。このセンター役物１１には、遊技盤１０のほぼ中央に位置するように配置されたカラー液晶ディスプレイなどの画像表示器１２が設けられる。この画像表示器１２は、遊技機１において遊技演出が行われるときに主たる演出用の画像を表示する。またセンター役物１１は、画像表示器１２の上部に可動役物１４を備えている。可動役物１４は、遊技機１において所定の演出が行われるときに動作可能な役物（ギミック）である。この可動役物１４は、表面側に例えば「ＡＢＣ」の文字やその他様々な装飾が施されており、その内側にそれぞれ異なる色で発光する複数のＬＥＤを内蔵している。つまり、可動役物１４は、「ＡＢＣ」の文字などの装飾部などを様々な色で発光させることが可能な盤面ランプ１４ａを備えた構成である。さらにセンター役物１１は、画像表示器１２の下部に、画像表示器１２よりも表示画面サイズの小さいサブ表示器１３を備えている。サブ表示器１３は、例えば画像表示器１２と同様、カラー液晶ディスプレイなどで構成される。このサブ表示器１３は、遊技機１において遊技演出が行われるとき、画像表示器１２で表示される演出用の画像と関連する副次的な演出画像を表示したり、或いは、画像表示器１２で表示される演出用の画像とは関連しない独立した演出画像を表示したりする。またサブ表示器１３は、画像表示器１２に代わって主たる演出用の画像を表示することもできる。
【００１８】
また遊技盤１０は、センター役物１１の周囲に、多数の釘や風車などの他、第１始動口１５、第２始動口１６、第１大入賞口１７、第２大入賞口１８、スルーゲート２０及びアウト口２１といった公知の部材を備えている。またこの他にも、遊技盤１０には、図示を省略する普通入賞口なども設けられる。さらに、遊技盤１０は、遊技球が転動する遊技領域の外側における盤面左下部に、特別図柄の変動表示を行って特別遊技判定（大当たり判定）の判定結果に応じた特別図柄を表示したり、第１始動口１５及び第２始動口１６に遊技球が入賞したことによる保留数を表示したり、或いは、スルーゲート２０を遊技球が通過したことによる普通図柄の抽選結果を表示したりするための図柄表示器２２を備えてい

る。
【００１９】
図１に示す遊技盤１０では、スルーゲート２０がセンター役物１１の右側に設けられている。このスルーゲート２０は遊技機１において普通図柄抽選が行われる条件となるゲートであり、遊技球がこのゲートを通過すると遊技機１において普通図柄抽選が行われる。
【００２０】
第１始動口１５はセンター役物１１の下方位置に設けられており、第２始動口１６はその第１始動口１５の右側に設けられている。ここで、第１始動口１５に入賞する可能性が比較的高い遊技球は、遊技盤１０に打ち出される遊技球が矢印Ｆ１で示すようにセンター役物１１の左側を転動していく遊技球である。つまり、矢印Ｆ２で示すようにセンター役物１１の右側を転動していく遊技球は第１始動口１５に入賞する可能性が極めて低くなるように第１始動口１５が設けられている。また第２始動口１６に入賞する可能性が比較的高い遊技球は、遊技盤１０に打ち出される遊技球が矢印Ｆ２で示すようにセンター役物１１の右側を転動していく遊技球である。つまり、矢印Ｆ１で示すようにセンター役物１１の左側を転動していく遊技球は第２始動口１６に入賞する可能性が極めて低くなるように第２始動口１６が設けられている。
【００２１】
第１始動口１５および第２始動口１６のそれぞれは、所定球数の賞球を払い出すための入賞口であると共に、遊技機１において遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定（大当たり判定）が行われる条件となる入賞口である。これら始動口１５，１６に入賞した遊技球が図示を省略する始動検知領域を通過して始動条件が成立すると、遊技機１において特別遊技判定が行われる。遊技機１において特別遊技判定が行われると、図柄表示器２２において特別図柄の変動表示が開始されると共に、センター役物１１などにおいてもその特別遊技判定の結果に応じた演出が開始される。例えば画像表示器１２では、３つの装飾図柄１２ａ，１２ｂ，１２ｃを上下方向或いは左右方向に変動させる図柄変動演出が開始される。そして特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、図柄表示器２２における特別図柄の変動表示及びセンター役物１１における図柄変動演出が終了し、遊技者に対して特別遊技判定の結果が表示される。このとき表示される特別遊技判定の結果が大当たりなどの所定の当たりに当選したことを示すものであれば、遊技機１はその後、遊技者にとって有利な特別遊技を開始する。
【００２２】
尚、図柄表示器２２は、遊技盤１０の隅に配置されており、遊技者にとって視認し難い位置に設けられると共に、特別図柄の変動表示が終了して特別遊技判定の結果を表示するときには大当たりなどの当たりであるか否かを遊技者にとって判別し難い表示態様で表示する。これに対し、画像表示器１２などは、特別遊技判定の結果が大当たりなどの当たりであるか否かを遊技者が判別し易い表示態様で表示する。それ故、遊技者は、特別遊技判定の結果などを、主にセンター役物１１などで行われる図柄変動演出の結果などによって認識する。そして遊技者は、センター役物１１で行われる様々な演出を視認しながら遊技を進行させるようになる。
【００２３】
第２始動口１６は、その左右両側に羽根状に左右方向へ開閉する電動チューリップ１６ａを備えている。電動チューリップ１６ａは、第２始動口１６への遊技球の入賞を補助する補助部材である。すなわち、電動チューリップ１６ａは、左右方向へ開いた開放状態のとき、第２始動口１６の近傍位置に転動してくる遊技球が第２始動口１６へ入賞し易くなるように補助する。これに対し、電動チューリップ１６ａが第２始動口１６の左右両側を閉じた閉鎖状態のときには、第２始動口１６への入賞を補助する補助機能が作用しないため、遊技球は第２始動口１６に入賞し難い状態となる。このような電動チューリップ１６ａは、スルーゲート２０を遊技球が通過することにより行われる普通図柄抽選に当選することによって、そのときの遊技状態に応じた開放時間が設定され、閉鎖状態から開放状態へと所定回数駆動される。

【００２４】
第１大入賞口１７は、遊技盤１０において第２始動口１６のさらに右側に設けられている。この第１大入賞口１７は、遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに駆動される第１可変入賞装置であり、通常は閉鎖状態となっている。そして遊技機１において第１始動口１５又は第２始動口１６に遊技球が入賞したことによって行われる特別遊技判定で所定の当たりに当選すると、その後に開始される特別遊技の予め定められたラウンドにおいて、第１大入賞口１７が開放状態に駆動され、遊技球が第１大入賞口１７に入賞可能な状態となる。第１大入賞口１７が開放すると、所定時間が経過するまでの間、又は、所定数の入賞がカウントされるまでの間、その開放状態が継続する。したがって、第１大入賞口１７が開放状態になると、所定時間が経過するまでの間に、遊技球を所定数まで入賞させることが可能であり、それによって遊技者は賞球を獲得することができる。そして開放状態に駆動された第１大入賞口１７は、所定時間が経過した時点又は所定数の入賞がカウントされた時点で閉鎖状態に戻る。

【００２５】
ただし、第１大入賞口１７が開放されるラウンドにおいて、第１大入賞口１７の開放状態が維持される開放時間は、特別遊技判定において当選した当たりの種別に応じて定められ、例えば３０秒程度の比較的長い時間に設定されるラウンド（ロング開放ラウンド）と、０．２秒程度の極めて短い時間に設定されるラウンド（ショート開放ラウンド）との２種類がある。そのため、遊技者が多くの賞球を獲得し得るラウンドはロング開放ラウンドであり、ショート開放ラウンドの場合は開放中の第１大入賞口１７に遊技球を入賞させることが困難であり賞球を獲得することが難しい。

【００２６】
また第２大入賞口１８は、センター役物１１の右側に設けられている。この第２大入賞口１８もまた、遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに駆動される第２可変入賞装置であり、通常は閉鎖状態となっている。そして遊技機１において第１始動口１５又は第２始動口１６に遊技球が入賞したことを条件として行われる特別遊技判定で所定の当たりに当選すると、その後に開始される特別遊技の予め定められたラウンドにおいて、第２大入賞口１８が開放状態に駆動され、遊技球が第２大入賞口１８に入賞可能な状態となる。第２大入賞口１８が開放すると、所定時間が経過するまでの間、又は、所定数の入賞がカウントされるまでの間、その開放状態が継続する。したがって、第２大入賞口１８が開放状態になると、所定時間が経過するまでの間に、遊技球を所定数まで入賞させることが可能であり、それによって遊技者は賞球を獲得することができる。そして開放状態に駆動された第２大入賞口１８は、所定時間が経過した時点又は所定数の入賞がカウントされた時点で閉鎖状態に戻る。尚、第２大入賞口１８に入賞した遊技球はセンター役物１１に設けられた入賞検知口１９を通って遊技盤１０の背面側へと排出される。

【００２７】
第２大入賞口１８が開放されるラウンドにおいて、第２大入賞口１８の開放状態が維持される開放時間も、第１大入賞口１７と同様、例えば３０秒程度の比較的長い時間に設定されるラウンド（ロング開放ラウンド）と、０．２秒程度の極めて短い時間に設定されるラウンド（ショート開放ラウンド）との２種類がある。遊技者が多くの賞球を獲得し得るラウンドはロング開放ラウンドであり、ショート開放ラウンドの場合は開放中の第２大入賞口１８に遊技球を入賞させることが困難であり賞球を獲得することが難しい。

【００２８】
特別遊技では、上記のような第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８のいずれかを択一的に開放状態へ駆動するラウンド遊技が所定回数（所定ラウンド数）実行される。そのため、第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８が同時に開放状態となることはない。そして第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放するラウンド遊技が複数回行われる特別遊技は、遊技者に対して通常よりも多くの賞球を獲得することができる機会を付与する遊技であるため、遊技者にとって特別有利な遊技状態（特別遊技状態）となる。

【００２９】
ただし、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放するラウンド遊技が複数回行われる場合であっても、それら複数回の全てがショート開放ラウンドとなることもある。全ラウンドがショート開放ラウンドとなる場合、遊技者はその特別遊技中に賞球を獲得することが実質的に困難である。そのため、そのような特別遊技が行われる場合には、例えば特別遊技の終了後の遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へと移行させることにより、遊技者に有利な遊技価値を付与するように構成される。
【００３０】
尚、アウト口２１は、遊技盤１０の中央最下部に設けられており、上述した各種入賞口のいずれにも入賞しなかった遊技球をアウト球として遊技盤１０の背面側へ排出する排出口である。
【００３１】
次に図２は、遊技盤１０の背面側に取り付けられる遊技機１の制御機構を示すブロック図である。遊技盤１０の背面側には、遊技機１の主たる動作を制御する主制御基板３０と、主制御基板３０から出力される信号やコマンドに基づいて各部を制御するサブ制御基板３１とが設けられている。サブ制御基板３１は、例えば図２に示すように、払出制御基板３２、演出制御基板３３、画像制御基板３４、ランプ制御基板３５などで構成される。
【００３２】
主制御基板３０は、ＣＰＵ３０ａとＲＯＭ３０ｂとＲＡＭ３０ｃとを有する。この主制御基板３０には、遊技球が第１始動口１５に入賞したことを検知する第１始動口スイッチ４１、遊技球が第２始動口１６に入賞したことを検知する第２始動口スイッチ４２、スルーゲート２０を遊技球が通過したことを検知するスルーゲートスイッチ４３、電動チューリップ１６ａを開閉させる電チューソレノイド４４、第１大入賞口１７を開閉駆動する第１大入賞口ソレノイド４５、第１大入賞口１７に遊技球が入賞したことを検知する第１大入賞口スイッチ４６、第２大入賞口１８を開閉駆動する第２大入賞口ソレノイド４７、及び、第２大入賞口１８に遊技球が入賞したことを検知する第２大入賞口スイッチ４８のそれぞれが接続されている。また主制御基板３０には、図柄表示器２２が接続されている。尚、図柄表示器２２には、特別図柄の変動表示を行うための特別図柄表示器２２ａと、普通図柄の変動表示を行うための普通図柄表示器２２ｂとが設けられている。
【００３３】
主制御基板３０は、第１始動口スイッチ４１、第２始動口スイッチ４２、第１大入賞口スイッチ４６及び第２大入賞口スイッチ４８のそれぞれが遊技球の入賞を検知した場合、払出制御基板３２に対して賞球コマンドを送出する。払出制御基板３２は、ＣＰＵ３２ａとＲＯＭ３２ｂとＲＡＭ３２ｃとを備え、遊技盤１０の背面側に設けられた払出モーター３２ｄを制御するように構成されており、主制御基板３０から賞球コマンドを入力すると、入賞した入賞口に応じて所定球数の払い出しを行う。
【００３４】
また主制御基板３０は、特別遊技を行うか否かを判定するための特別遊技判定や、電動チューリップ１６ａを開放させるか否かを判定するための普通図柄抽選を行うように構成されている。例えば遊技球がスルーゲート２０を通過した場合、主制御基板３０は、電動チューリップ１６ａを開閉するか否かを決定するための普通図柄抽選を行い、その普通図柄抽選の結果に基づいて普通図柄表示器２２ｂにおける普通図柄の変動表示を開始する。そして普通図柄抽選に当選した場合、主制御基板３０は、普通図柄の変動表示を所定時間経過後に当選図柄で停止させ、その後、電チューソレノイド４４を所定時間若しくは所定回数駆動させて電動チューリップ１６ａを開放させる。尚、普通図柄抽選に当選して電動チューリップ１６ａが開放状態になると、上述したように第２始動口１６に遊技球が入賞し易い状態となるため、電動チューリップ１６ａが開放した状態は遊技者にとって有利な遊技状態のひとつである。
【００３５】
また主制御基板３０は、遊技球が第１始動口１５や第２始動口１６に入賞したことを検

知して始動条件が成立した場合には、その入賞した始動口に応じた特別遊技判定を行い、特別図柄表示器２２ａにおいてその特別遊技判定の結果に基づく所定時間の特別図柄の変動表示を開始する。そして主制御基板３０は、特別図柄表示器２２ａにおいて特別図柄の変動表示を開始することに伴い、その特別遊技判定の結果に応じた所定時間の図柄変動演出を行わせるべく、演出制御基板３３に対して信号やコマンドなどを送出する。

【００３６】

また遊技球が第１始動口１５や第２始動口１６に入賞したことを検知した時点で先の特別図柄の変動表示が終了していない場合、主制御基板３０は、その入賞に伴う特別図柄の変動表示を保留する。そして先の特別図柄の変動表示が終了して次の変動表示を開始することが可能なタイミングになると、主制御基板３０は、保留を消化して次の特別遊技判定を行い、その特別遊技判定の結果に基づいて特別図柄の変動表示を開始する。

【００３７】

また主制御基板３０は、特別遊技判定において所定の当たりに当選していることが判明した場合、特別図柄の変動表示を所定時間行った後に、その当たりの種別に応じた特別遊技を開始し、その特別遊技中の各ラウンドにおいて第１大入賞口ソレノイド４５又は第２大入賞口ソレノイド４７を択一的に開放状態へ駆動することにより、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放させる。また主制御基板３０は、特別遊技を開始することに伴い、演出制御基板３３に対してその特別遊技に対応した特別遊技演出を行わせるべく、信号やコマンドを送出する。

【００３８】

演出制御基板３３は、ＣＰＵ３３ａ、ＲＯＭ３３ｂ、ＲＡＭ３３ｃ及びＲＴＣ３３ｄを備えており、主制御基板３０からの信号やコマンド、操作ボタン６からの操作信号ＳＧＮなどに基づいて遊技機１で行う具体的な演出内容を決定し、その決定した演出の実行を制御する。つまり、演出制御基板３３は、画像制御基板３４及びランプ制御基板３５のそれぞれを制御することにより、決定した具体的な演出内容に基づく演出を実行させる。尚、ＲＴＣ３３ｄは、リアルタイムクロックであり、正確な現在の日時を示す時刻情報を出力することが可能な時計回路である。

【００３９】

例えば、主制御基板３０によって特別遊技判定が行われて特別図柄の変動表示が所定時間行われる場合、演出制御基板３３は、その所定時間の間、画像表示器１２において３つの装飾図柄１２ａ，１２ｂ，１２ｃを変動させる図柄変動演出を行う。この図柄変動演出では、３つの装飾図柄１２ａ，１２ｂ，１２ｃが単に上下方向に変動するだけの通常の図柄変動演出や、そのような通常の図柄変動演出からキャラクタなどが出現する様々な予告演出に発展的に移行させる演出など、特別遊技判定の結果に応じて様々な演出が行われる。また演出制御基板３３には、操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂが接続されている。操作ボタンスイッチ６ｂは、操作ボタン６の可動体６ａが非操作状態であるときにはローレベル信号を出力し、可動体６ａが操作状態であるときにはハイレベル信号を出力する。このような出力信号は、例えば後述する制御基板３３の操作制御部６６によるタイマ割込処理において、所定時間毎にサンプリングされる。この操作制御部６６は、操作ボタンスイッチ６ｂからの出力信号に基づいて操作ボタン６に対する操作状況を操作情報として処理可能である。そして制御基板３３のの演出制御部６５は、予め定められた所定期間において操作ボタン６に対して所定の操作、例えば単打押し操作、連打押し操作、長押し操作が行われた否かを判断可能である。そのため、演出制御部６５は、操作ボタン６に対する操作内容に応じた演出を演出装置３６に行わせることも可能である。また演出制御基板３３は、ＲＴＣ３３ｄを備えているため、遊技機１において行うべき演出を現在日時に応じて切り換えたり、変化させたりすることも可能である。

【００４０】

また主制御基板３０によって特別遊技が行われる場合、演出制御基板３３は、特別遊技判定において当選した当たりの種類に応じた特別遊技演出の実行を制御する。

【００４１】

画像制御基板３４は、ＣＰＵ３４ａとＲＯＭ３４ｂとＲＡＭ３４ｃとＶＲＡＭ３４ｄとを備えており、演出装置３６を構成する画像表示器１２及びサブ表示器１３に表示する画像を制御するものである。この画像制御基板３４は、演出制御基板３３（演出制御部６５）からの指示に基づき、画像表示器１２において３つの装飾図柄１２ａ，１２ｂ，１２ｃを変動させる図柄変動演出を開始すると共に、その図柄変動演出をリーチ演出に移行させたり、様々な発展演出へと移行させたりする。また画像制御基板３４は、そのような図柄変動演出などと関連する演出画像などをサブ表示器１３に表示させ、あるいは音声をスピーカー８から出力することも可能である。また画像制御基板３４は、演出制御基板３３（演出制御部６５）からの指示に基づいて特別遊技中に現在のラウンドのラウンド表示を行ったり、動画像などの特別遊技演出画像を表示したりする。

【００４２】

画像制御基板３４におけるＶＲＡＭ３４ｄは、画像表示器１２に表示するための画像を書き込むメモリである。ＣＰＵ３４ａはこのＶＲＡＭ３４ｄに対して背景画像表示処理、装飾図柄表示処理、キャラクタ画像表示処理などの各種処理を１フレームごとに繰り返して実行することにより、画像表示器１２やサブ表示器１３に対して、背景画像、装飾図柄画像、キャラクタ画像などを重畳的に表示して最前面の画像を遊技者に視認させることができる。また画像制御基板３４は、スピーカー８から演出用の効果音などを発生させる。そのため、画像制御基板３４は、画像表示器１２やサブ表示器１３で表示される画像（動画像など）に対応した音声、音楽又は効果音などをスピーカー８から出力することができる。

【００４３】

ランプ制御基板３５は、ＣＰＵ３５ａ、ＲＯＭ３５ｂ及びＲＡＭ３５ｃを備えており、演出装置３６を構成する枠ランプ９、及び可動役物１４（盤面ランプ１４ａ、可動役物駆動部１４ｂ）のそれぞれを制御する。このランプ制御基板３５は、演出制御基板３３からの指示に基づいて枠ランプ９を点灯させたり、盤面ランプ１４ａを所定色で点灯させたり、可動役物駆動部１４ｂを駆動して可動役物１４を動作させたりする。

【００４４】

上記のような画像表示器１２、サブ表示器１３、スピーカー８、枠ランプ９、盤面ランプ１４ａ及び可動役物１４のそれぞれは、遊技機１における遊技の進行に伴って遊技者が簡単に知覚可能な各種演出を行うための演出装置３６を構成する。尚、図２では、演出制御基板３３、画像制御基板３４及びランプ制御基板３５のそれぞれが別基板として設けられる場合を例示したが、これに限られるものではなく、演出制御基板３３、画像制御基板３４及びランプ制御基板３５を一つの演出制御基板として構成してもよい。

【００４５】

◇主制御基板３０◇

図３は、主制御基板３０における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。主制御基板３０のＲＡＭ３０ｃには、遊技データ格納部６０と、保留記憶部６１とが設けられる。遊技データ格納部６０は、大当たり乱数や図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数などの各種乱数を遊技データとして格納するものである。遊技データ格納部６０に格納される各種乱数は、それぞれ予め定められた範囲内の値を採り得る乱数であり、その値が図示を省略する乱数更新部によって逐次更新される。そのため、遊技データ格納部６０から遊技データが読み出されるタイミングによって、各種乱数の値が異なる値となる。尚、遊技データ格納部６０には、普通図柄抽選に用いられる普通図柄乱数なども遊技データとして格納される。一方、保留記憶部６１は、遊技データ取得部５１によって遊技データ格納部６０から読み出された遊技データを所定の上限数まで一時的に記憶して保留しておくための記憶領域である。

【００４６】

主制御基板３０のＲＯＭ３０ｂには、特別遊技判定テーブル６２と、変動パターンテーブル６３とが予め記憶されている。特別遊技判定テーブル６２は、特別遊技判定を行うために参照されるテーブルである。この特別遊技判定テーブル６２には、第１テーブル６２

ａと第２テーブル６２ｂとが含まれる。第１テーブル６２ａは、特別遊技判定において特別遊技を行うと判定される確率が通常確率である通常確率状態のときに参照されるテーブルである。第２テーブル６２ｂは、特別遊技判定において特別遊技を行うと判定される確率が通常確率よりも高い高確率状態のときに参照されるテーブルである。第１テーブル６２ａでは大当たり乱数が大当たりとなる当選値として所定数の値が定められており、第２テーブル６２ｂでは大当たり乱数が大当たりとなる当選値として第１テーブル６２ａよりも多くの値が定められている。

【００４７】

変動パターンテーブル６３は、主制御基板３０において特別遊技判定が行われた場合に、特別図柄の変動表示に関する変動時間を決定するために参照されるテーブルである。変動パターンテーブル６３には、大当たり乱数が所定の当たりである場合に参照されるテーブルや、リーチ乱数がリーチを示す場合に参照されるテーブルなど、図示を省略する複数のテーブルが含まれている。そして変動パターンテーブル６３に含まれるそれら複数のテーブルは、いずれも変動パターン乱数に対して特別図柄の変動時間が１対１で対応付けられたテーブルとなっている。そのため、この変動パターンテーブル６３を参照すれば、特別遊技判定の結果やリーチ乱数の乱数値などに対応する特別図柄の変動時間を一義に決定することができる。

【００４８】

このような変動パターンテーブル６３は、特別遊技判定で大当たりであると判定されると、特別図柄の変動時間が例えば９０秒以上などの比較的長い時間が決定されるように予め変動パターンが定められている。また特別遊技判定でハズレであると判定された場合には、特別図柄の変動時間が例えば９０秒未満の比較的短い時間が決定されるように変動パターンが予め定められている。ただし、特別遊技判定の結果がハズレであっても、リーチ乱数がリーチ演出を行うことを示す値である場合には、大当たりの場合と同様、特別図柄の変動時間が例えば９０秒以上などの比較的長い時間が決定されることが変動パターンとなっている。

【００４９】

主制御基板３０のＣＰＵ３０ａは、遊技機１の状態や動作を統括的に制御し、遊技を進行させる遊技制御部５０として機能する。この遊技制御部５０は、様々な処理部として機能するが、図３にはその一部の機能を例示している。即ち、遊技制御部５０は、遊技機１の遊技状態を切り換えたり、遊技を進行させたりするために、遊技データ取得部５１、特別遊技判定部５２、特別図柄変動制御部５３及び特別遊技制御部５４として機能する。

【００５０】

遊技データ取得部５１は、第１始動口スイッチ４１及び第２始動口スイッチ４２のそれぞれが遊技球の入賞を検知した場合に、そのタイミングで遊技データ格納部６０から、大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数及びリーチ乱数を含む遊技データを取得する。遊技データ取得部５１は、第１始動口１５又は第２始動口１６への入賞によって遊技データを取得すると、その遊技データを保留記憶部６１に格納する。保留記憶部６１は、第１始動口１５への入賞によって取得された遊技データを記憶する第１保留記憶部６１ａと、第２始動口１６への入賞によって取得された遊技データを記憶する第２保留記憶部６１ｂとを有しており、第１始動口１５への入賞によって取得された遊技データと第２始動口１６への入賞によって取得された遊技データとを区別してそれぞれ所定の上限数（例えば４つ）まで記憶することが可能である。そのため、遊技データ取得部５１は、第１始動口１５への入賞によって取得した遊技データを第１保留記憶部６１ａへ格納し、第２始動口１６への入賞によって取得した遊技データを第２保留記憶部６１ｂへ格納する。尚、第１保留記憶部６１ａ及び第２保留記憶部６１ｂのそれぞれに既に上限数の遊技データが格納されている場合、遊技データ取得部５１は、遊技データ格納部６０から取得した遊技データを破棄し、遊技データを格納する処理は行わない。

【００５１】

特別遊技判定部５２は、保留記憶部６１に記憶されて保留状態にある遊技データを読み

出し、その遊技データに基づいて特別遊技判定を行う。すなわち、特別遊技判定部５２は、遊技データに含まれる大当たり乱数に基づいて特別遊技判定テーブル６２を参照し、該大当たり乱数が大当たりの当選値に一致するか否かを判定する。上述したように特別遊技判定テーブル６２には第１テーブルと第２テーブルとがあり、特別遊技判定部５２は、遊技データ読み出し時点の確率状態に応じて第１テーブル及び第２テーブルのいずれか一方を選択し、大当たり乱数がその選択したテーブルに定められた大当たりの当選値に一致するか否かを判定する。このような特別遊技判定により、保留記憶部６１から読み出した遊技データの当選又はハズレが決定する。尚、第１テーブルは、大当たりとなる確率が例えば１／４００程度に設定されたテーブルであり、第２テーブルは、第１テーブルよりも大当たりとなる確率が高く、例えば１／６８程度に設定されたテーブルである。

【００５２】

特別遊技判定部５２は、特別図柄変動制御部５３によって特別図柄の変動表示が行われているときには、保留記憶部６１からの遊技データの読み出しを行わない。この場合、特別図柄変動制御部５３によって行われている特別図柄の変動表示が終了し、次の変動表示を行うことが可能になったタイミングで、特別遊技判定部５２は、保留記憶部６１から次の遊技データの読み出しを行い、その読み出した遊技データに基づいて特別遊技判定を行う。このとき、特別遊技判定部５２は、第２保留記憶部６１ｂに遊技データが格納されていれば、その遊技データを読み出して特別遊技判定を行う。すなわち、特別遊技判定部５２は、第１保留記憶部６１ａに格納されている遊技データよりも、第２保留記憶部６１ｂに格納されている遊技データを優先的に読み出して保留消化を行っていくように構成されている。

【００５３】

特別図柄変動制御部５３は、特別遊技判定部５２によって特別遊技判定が行われると、その特別遊技判定の結果に基づいて変動パターンテーブル６３を参照し、特別図柄の変動時間を決定して特別図柄表示器２２ａにおいて行う特別図柄の変動表示を制御する。また特別図柄変動制御部５３は、特別図柄の変動時間を決定して特別図柄の変動表示を開始するとき、演出制御基板３３に対して変動開始コマンドを送出する。この変動開始コマンドには、特別遊技判定の結果や特別図柄の変動時間などに関する情報が含まれる。そのため、演出制御基板３３は、特別図柄変動制御部５３から送出される変動開始コマンドを受信すると、特別図柄表示器２２ａにおいて特別図柄の変動表示が行われている間、特別遊技判定の結果に対応した演出を行うことができるようになる。

【００５４】

特別遊技制御部５４は、特別遊技判定部５２による特別遊技判定において所定の当たりに当選し、遊技者にとって有利な特別遊技へ移行させることが決定された場合に機能するものである。この特別遊技制御部５４は、特別遊技判定部５２によって所定の当たりであることが判定されると、それに伴って行われる特別遊技状態において第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８のそれぞれを開放させるラウンド数や開放パターンなどを決定すると共に、特別遊技終了後の遊技状態を決定する。そして特別遊技制御部５４は、特別遊技を開始する。特別遊技制御部５４は、特別遊技を開始することに伴い、決定した開放パターンに基づいて複数ラウンドのうちの各ラウンドで第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８のそれぞれを択一的に開放させることにより、特別遊技中において第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放状態へ作動させる開放特別遊技を制御する。

【００５５】

この特別遊技制御部５４は、例えば特別遊技状態におけるラウンド数や開放パターン、或いは特別遊技終了後の遊技状態を決定する際、第１始動口１５と第２始動口１６とのいずれに入賞して取得された遊技データが大当たりとなったかに応じて異なるテーブルを参照する。例えば、第１始動口１５への入賞に伴って第１保留記憶部６１ａに記憶された遊技データが大当たりであると判定された場合、特別遊技制御部５４は、例えばＲＯＭ３０ｂに予め記憶されている図示省略の第１始動口用テーブルを読み出して参照し、その遊技データに含まれる図柄乱数に基づいてラウンド数や開放パターンを決定すると共に、特別

遊技終了後の遊技状態を決定する。また第２始動口１６への入賞に伴って第２保留記憶部６１ｂに記憶された遊技データが大当たりであると判定された場合、特別遊技制御部５４は、第２始動口用テーブルを読み出して参照し、その遊技データに含まれる図柄乱数に基づいてラウンド数や開放パターンを決定すると共に、特別遊技終了後の遊技状態を決定する。つまり、特別遊技制御部５４は、特別遊技判定において大当たりであると判定された場合には、特別遊技状態が終了した後の遊技状態を決定し、特別遊技状態が終了した後にその決定した遊技状態へと遊技機１の遊技状態を移行させるように構成される。

【００５６】

図４は、遊技機１の遊技状態の遷移を示す図である。まず遊技機１に電源が投入されると、遊技機１は通常遊技状態ＳＴ１で起動する。通常遊技状態ＳＴ１は、特別遊技判定において大当たりに当選して特別遊技を行うと判定される確率が通常確率であり、その通常確率で遊技を進行させる遊技状態である。また通常遊技状態ＳＴ１は、スルーゲート２０を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われた場合に、普通図柄表示器２２ｂにおいて行われる普通図柄の変動時間が２９秒程度の比較的長い所定時間に設定され、しかも普通図柄抽選に当選した場合であっても普通図柄の変動表示終了後に電動チューリップ１６ａが第２始動口１６を開放する開放時間が０．２秒程度の極めて短い時間に設定される遊技状態である。つまり、通常遊技状態ＳＴ１は、第２始動口１６に遊技球が入賞する可能性が極めて低い遊技状態である。そのため、通常遊技状態ＳＴ１では、遊技者はハンドルレバー５を操作することにより、図１の矢印Ｆ１で示すように、遊技盤１０の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物１１の左側領域を流下していくように調整し、遊技球を第１始動口１５に入賞させることを狙って遊技を行う。

【００５７】

そして通常遊技状態ＳＴ１において遊技球が第１始動口１５へ入賞することによって大当たりに当選すると（矢印Ａ１）、遊技機１は、特別遊技状態ＳＴ２へと移行し、その当たり種別に応じた特別遊技を行う。この特別遊技では、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８が開放されるラウンド遊技が複数ラウンド行われる。そのため、遊技者は、遊技機１において特別遊技が行われている間、ハンドルレバー５を操作することにより、図１の矢印Ｆ２で示すように、遊技盤１０の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物１１の右側領域を流下していくように調整し、遊技球を第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８に入賞させることを狙って遊技を行う。

【００５８】

特別遊技が終了すると、特別遊技制御部５４は、その後の遊技状態を時短遊技状態ＳＴ３及び確変遊技状態ＳＴ４のいずれか一方へ移行させる（矢印Ａ２又は矢印Ａ５）。

【００５９】

時短遊技状態ＳＴ３は、スルーゲート２０を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われた場合に、普通図柄表示器２２ｂにおいて行われる普通図柄の変動時間が３秒程度の比較的短い時間に設定され、しかも普通図柄抽選に当選した場合には普通図柄の変動表示終了後に電動チューリップ１６ａが第２始動口１６を開放する開放時間が３．５秒程度の比較的長い時間に設定される遊技状態である。また時短遊技状態ＳＴ３では、普通図柄抽選に当選する確率が通常遊技状態ＳＴ１よりも高くなる。ただし、時短遊技状態ＳＴ３では、特別遊技判定において大当たりと判定される確率は通常遊技状態ＳＴ１と同様の通常確率であり、その通常確率で遊技を進行させる遊技状態となる。このような時短遊技状態ＳＴ３では、スルーゲート２０に遊技球を通過させることができると、電動チューリップ１６ａが頻繁にしかも長時間、開放状態となる。そのため、時短遊技状態ＳＴ３に移行すると、遊技者は、その時短遊技状態ＳＴ３が継続している間、ハンドルレバー５を操作することにより、図１の矢印Ｆ２で示すように、遊技盤１０の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物１１の右側領域を流下していくように調整し、遊技球をスルーゲート２０に通過させると共に、頻繁に開放される第２始動口１６へ入賞させることを狙って遊技を行うようになる。

【００６０】

このような時短遊技状態ＳＴ３は、例えば所定回数（例えば１００回）の特別図柄の変動表示が終了するまで継続する。そして時短遊技状態ＳＴ３の継続中に行われる特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選すると、遊技状態は、時短遊技状態ＳＴ３から特別遊技状態ＳＴ２へと移行し（矢印Ａ３）、その当たり種別に応じた特別遊技が行われる。一方、時短遊技状態ＳＴ３で行われる所定回数の特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選しなかった場合、遊技機１の遊技状態はその後、通常遊技状態ＳＴ１へと戻る（矢印Ａ４）。遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１に戻ってしまうと、電動チューリップ１６ａが開放し難い状態となるため、遊技者はハンドルレバー５を操作することにより、図１の矢印Ｆ１で示すように、遊技盤１０の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物１１の左側領域を流下していくように調整し、遊技球を第１始動口１５に入賞させることを狙って遊技を行う状態に戻る。

【００６１】

通常遊技状態ＳＴ１と時短遊技状態ＳＴ３とを対比すると、時短遊技状態ＳＴ３では上述のように遊技球が第２始動口１６に頻繁に入賞するため、特別遊技判定が行われる機会を通常遊技状態ＳＴ１よりも頻繁に獲得することができる。そのため、時短遊技状態ＳＴ３は、遊技者にとって通常遊技状態ＳＴ１よりも有利な遊技状態である。したがって、時短遊技状態ＳＴ３へ移行する前の特別遊技状態ＳＴ２において行われるラウンド遊技が仮に全てショート開放ラウンドであっても特別遊技状態ＳＴ２の終了後に時短遊技状態ＳＴ３へ移行することにより、遊技者は通常遊技状態ＳＴ１よりも有利な遊技価値を獲得することができる。

【００６２】

一方、確変遊技状態ＳＴ４は、時短遊技状態ＳＴ３と同様、スルーゲート２０を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われた場合に、普通図柄表示器２２ｂにおいて行われる普通図柄の変動時間が３秒程度の比較的短い時間に設定され、しかも普通図柄抽選に当選した場合には普通図柄の変動表示終了後に電動チューリップ１６ａが第２始動口１６を開放する開放時間が３．５秒程度の比較的長い時間に設定される遊技状態である。また確変遊技状態ＳＴ４では、時短遊技状態ＳＴ３と同様に、普通図柄抽選に当選する確率が通常遊技状態ＳＴ１よりも高くなる。更に確変遊技状態ＳＴ４では、特別遊技判定において大当たりと判定される確率が通常確率よりも高い高確率状態となり、その高確率で遊技を進行させる遊技状態となる。このような確変遊技状態ＳＴ４では、スルーゲート２０に遊技球を通過させることができると、電動チューリップ１６ａが頻繁にしかも長時間、開放状態となる。そのため、確変遊技状態ＳＴ４に移行すると、遊技者は、その確変遊技状態ＳＴ４が継続している間、ハンドルレバー５を操作することにより、図１の矢印Ｆ２で示すように、遊技盤１０の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物１１の右側領域を流下していくように調整し、遊技球をスルーゲート２０に通過させると共に、頻繁に開放される第２始動口１６へ入賞させることを狙って遊技を行うようになる。

【００６３】

このような確変遊技状態ＳＴ４は、例えば所定回数（例えば１００００回）の特別図柄の変動表示が終了するまで継続する。そして確変遊技状態ＳＴ４の継続中に行われる特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選すると、遊技状態は、確変遊技状態ＳＴ４から特別遊技状態ＳＴ２へと移行し（矢印Ａ６）、その当たり種別に応じた特別遊技が行われる。一方、確変遊技状態ＳＴ４で行われる所定回数の特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選しなかった場合、遊技機１の遊技状態はその後、通常遊技状態ＳＴ１へと戻る（矢印Ａ７）。遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１に戻ってしまうと、電動チューリップ１６ａが開放し難い状態となるため、遊技者はハンドルレバー５を操作することにより、図１の矢印Ｆ１で示すように、遊技盤１０の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物１１の左側領域を流下していくように調整し、遊技球を第１始動口１５に入賞させることを狙って遊技を行う状態に戻る。

【００６４】

時短遊技状態ＳＴ３と確変遊技状態ＳＴ４とを対比すると、確変遊技状態ＳＴ４では上

述のように特別遊技判定において大当たりに当選する確率が高確率となるため、遊技者は早期に次の大当たりに当選する機会を獲得することができる。そのため、確変遊技状態ＳＴ４は、遊技者にとって時短遊技状態ＳＴ３よりも有利な遊技状態である。したがって、確変遊技状態ＳＴ４へ移行する前の特別遊技状態ＳＴ２において行われるラウンド遊技が仮に全てショート開放ラウンドであっても特別遊技状態ＳＴ２の終了後に確変遊技状態ＳＴ４へ移行することにより、遊技者は通常遊技状態ＳＴ１や時短遊技状態ＳＴ３よりも有利な遊技価値を獲得することができる。

【００６５】

◇主制御基板３０の処理手順◇

次に、主制御基板３０において行われる主たる動作手順について説明する。図５は、主制御基板３０における主要動作を示すフローチャートである。主制御基板３０のＣＰＵ３０ａは、電源投入時や電源断時などの特殊な場合を除く通常の動作時において、図５に示すフローチャートに基づく処理をタイマ割込処理として一定時間（例えば４ミリ秒）ごとに繰り返し実行する。この処理が開始されると、主制御基板３０は、乱数更新処理（ステップＳ１０１）、第１始動口スイッチ処理（ステップＳ１０２）、第２始動口スイッチ処理（ステップＳ１０３）、ゲートスイッチ処理（ステップＳ１０４）、各種スイッチ処理（ステップＳ１０５）、賞球処理（ステップＳ１０６）、特別図柄処理（ステップＳ１０７）、大入賞口処理（ステップＳ１０８）、普通図柄処理（ステップＳ１０９）、電動チューリップ（電チュー）処理（ステップＳ１１０）、及び、出力処理（ステップＳ１１１）を一連の処理として順次実行し、それら一連の処理が終了すると、その後は初期値乱数更新処理（ステップＳ１１２）を繰り返し実行する。その後、時間が経過し、再びタイマによる割込が発生することにより、再び乱数更新処理（ステップＳ１０１）以降の処理の実行を開始する。以降このような処理が繰り返される。

【００６６】

乱数更新処理（ステップＳ１０１）では、ＲＡＭ３０ｃの遊技データ格納部６０に格納されている大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数などの各種乱数の値が更新される処理が行われる。第１始動口スイッチ処理（ステップＳ１０２）では、上述の遊技データ取得部５１が第１始動口スイッチ４１の状態を監視し、第１始動口１５に入賞した遊技球が所定の領域を通過することによって第１始動口スイッチ４１がオンとなった場合に遊技データ格納部６０から遊技データを取得する処理が行われる。第２始動口スイッチ処理（ステップＳ１０３）では、上述の遊技データ取得部５１が第２始動口スイッチ４２の状態を監視し、第２始動口１６に入賞した遊技球が所定の領域を通過することによって第２始動口スイッチ４２がオンとなった場合に遊技データ格納部６０から遊技データを取得する処理が行われる。ゲートスイッチ処理（ステップＳ１０４）では、スルーゲートスイッチ４３の状態を監視し、スルーゲート２０を遊技球が通過してスルーゲートスイッチ４３がオンとなった場合に普通図柄を抽選するために普通図柄乱数を取得する処理が行われる。各種スイッチ処理（ステップＳ１０５）では、その他全てのスイッチ（例えば大入賞口スイッチなど）からの信号を入力する処理が行われる。賞球処理（ステップＳ１０６）では、各種入賞口への入賞数を計数し、その計数値に基づいて賞球コマンドを設定する処理が行われる。特別図柄処理（ステップＳ１０７）では、特別遊技判定部５２、特別図柄変動制御部５３及び特別遊技制御部５４による特別遊技判定処理及びその特別遊技判定の結果に基づく特別図柄の変動処理などが行われる。大入賞口処理（ステップＳ１０８）では、第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８を開放させる特別遊技中の動作が制御される。普通図柄処理（ステップＳ１０９）では、普通図柄の変動表示およびその普通図柄の変動表示に伴う処理が行われる。電動チューリップ処理（ステップＳ１１０）では、電動チューリップ１６ａの開閉動作制御が行われる。また出力処理（ステップＳ１１１）では、主制御基板３０から払出制御基板３２及び演出制御基板３３のそれぞれに対して制御用のコマンドや遊技データなどを出力する処理が行われる。各基板に出力するコマンドやデータは、ステップＳ１０２～Ｓ１１０の各処理において生成され、予めＲＡＭ３０ｃにセットされているので、この出力処理ではＲＡＭ３０ｃにセットされたコマンドやデ

ータを読み出して出力する。そして初期値乱数更新処理（ステップＳ１１２）では、遊技データ格納部６０に格納されている大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数などの各種乱数の初期値が更新される。

【００６７】

図６は、第１始動口スイッチ処理（図５のステップＳ１０２）及び第２始動口スイッチ処理（図５のステップＳ１０３）の詳細を示すフローチャートである。まず図６（ａ）に示すように、第１始動口スイッチ処理（ステップＳ１０２）では、第１始動口１５に遊技球が入賞して第１始動口スイッチ４１がオンになったか否かを判断する（ステップＳ２０１）。ここで第１始動口スイッチ４１がオンになっていない場合には第１始動口スイッチ処理を終了する。第１始動口スイッチ４１がオンになっていれば、第１保留記憶部６１ａに記憶されている保留数Ｕ１が上限値未満か否かを判断する（ステップＳ２０２）。図例の場合、上限値を４個としている。そして保留数Ｕ１が上限値に達している場合には（ステップＳ２０２でＮＯ）、それ以上保留数を増加させることができないので、第１始動口スイッチ処理を終了する。一方、保留数Ｕ１が上限値未満である場合（ステップＳ２０２でＹＥＳ）、保留数Ｕ１の値を１加算する（ステップＳ２０３）。そして第１始動口１５へ入賞したことによる遊技データを遊技データ格納部６０から読み出し、その遊技データに含まれる各種乱数の値を第１保留記憶部６１ａに格納する（ステップＳ２０４）。このとき読み出した大当たり乱数の値によって、「大当たり」であるか又は「ハズレ」であるかが確定する。また「大当たり」である場合、読み出した図柄乱数の値によって特別遊技として行う特別遊技の種類や特別遊技終了後の遊技状態が確定する。また「ハズレ」である場合、読み出したリーチ乱数の値によってリーチ演出が行われるか否かが確定する。そして主制御基板３０は、読み出した各種乱数を含む遊技データを演出制御基板３３に送信するための送信用遊技データとしてセットする（ステップＳ２０５）。このときセットされる送信用遊技データには、第１始動口１５への入賞によって取得した遊技データであることを示す情報が付与される。そして遊技データのセットが完了すれば、第１始動口スイッチ処理を終了する。

【００６８】

次に図６（ｂ）に示すように、第２始動口スイッチ処理（図５のステップＳ１０３）では、第２始動口１６に遊技球が入賞して第２始動口スイッチ４２がオンになったか否かを判断する（ステップＳ３０１）。ここで第２始動口スイッチ４２がオンになっていない場合には第２始動口スイッチ処理を終了する。第２始動口スイッチ４２がオンになっていれば、第２保留記憶部６１ｂに記憶されている保留数Ｕ２が上限値未満か否かを判断する（ステップＳ３０２）。図例の場合、上限値を４個としている。そして保留数Ｕ２が上限値に達している場合には（ステップＳ３０２でＮＯ）、それ以上保留数を増加させることができないので、第２始動口スイッチ処理を終了する。一方、保留数Ｕ２が上限値未満である場合（ステップＳ３０２でＹＥＳ）、保留数Ｕ２の値を１加算する（ステップＳ３０３）。そして第２始動口１６に入賞したことによる遊技データを遊技データ格納部６０から読み出し、その遊技データに含まれる各種乱数の値を第２保留記憶部６１ｂに格納する（ステップＳ３０４）。このとき読み出した各種乱数の値により、大当たりであるか否か、またハズレの場合はリーチ演出を行うか否かなどが確定する。そして主制御基板３０は、読み出した各種乱数を含む遊技データを演出制御基板３３に送信するための送信用遊技データとしてセットする（ステップＳ３０５）。このときセットされる送信用遊技データには、第２始動口１６への入賞によって取得した遊技データであることを示す情報が付与される。そして遊技データのセットが完了すれば、第２始動口スイッチ処理を終了する。

【００６９】

次に図７は、ゲートスイッチ処理（図５のステップＳ１０４）の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、スルーゲート２０を遊技球が通過してスルーゲートスイッチ４３がオンになったか否かを判断する（ステップＳ４０１）。スルーゲートスイッチ４３がオンになっていない場合にはゲートスイッチ処理を終了する。スルーゲートスイッチ４３がオンになっていれば、普通図柄抽選の保留数Ｇが上限値未満か否かを判断する（

ステップＳ４０２）。図例の場合、上限値を４個としている。そして保留数Ｇが上限値に達している場合には（ステップＳ４０２でＮＯ）、それ以上保留数を増加させることができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。一方、保留数Ｇが上限値未満である場合（ステップＳ４０２でＹＥＳ）、保留数Ｇの値を１加算する（ステップＳ４０３）。そして遊技球がスルーゲート２０を通過したことによる普通図柄の抽選のための普通図柄乱数を読み出し、その乱数値を、ＲＡＭ３０ｃに格納する（ステップＳ４０４）。尚、このとき読み出される乱数の値により、遊技球がスルーゲート２０を通過したことによる普通図柄抽選の当否が確定する。

【００７０】

次に図８は、特別図柄処理（図５のステップＳ１０７）の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、遊技機１の現在の状態が特別遊技中であるか否かを判断する（ステップＳ５０１）。特別遊技中であれば、その特別遊技が終了するまで新たな特別図柄の変動表示を行うことができないため、特別図柄の変動処理を開始することなく特別図柄処理を終了する（ステップＳ５０１でＹＥＳ）。これに対し、特別遊技中でない場合（ステップＳ５０１でＮＯ）、主制御基板３０は、遊技機１の現在の状態が特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップＳ５０２）。特別図柄の変動表示中でない場合（ステップＳ５０２でＮＯ）、保留数Ｕ２が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ５０３）。保留数Ｕ２が１以上である場合（ステップＳ５０３でＹＥＳ）、主制御基板３０は、第２保留記憶部６１ｂにおいて最も先に記憶された遊技データを読み出し（ステップＳ５０４）、その保留数Ｕ２の値を１減算する（ステップＳ５０５）。そして第２保留記憶部６１ｂに記憶されている他の保留の記憶領域を順にシフトさせる（ステップＳ５０６）。

【００７１】

一方、保留数Ｕ２が０である場合（ステップＳ５０３でＮＯ）、主制御基板３０は、保留数Ｕ１が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ５０７）。保留数Ｕ１が１以上である場合（ステップＳ５０７でＹＥＳ）、主制御基板３０は、第１保留記憶部６１ａにおいて最も先に記憶された遊技データを読み出し（ステップＳ５０８）、その保留数Ｕ１の値を１減算する（ステップＳ５０９）。そして第１保留記憶部６１ａに記憶されている他の保留の記憶領域をシフトさせる（ステップＳ５１０）。また保留数Ｕ１が０である場合（ステップＳ５０７でＮＯ）は、特別遊技判定の始動条件となる第１始動口１５又は第２始動口１６への入賞に基づく保留が無いことを意味するため、特別図柄の変動表示を開始せずに処理を終了する。

【００７２】

ステップＳ５０４とステップＳ５０８のいずれか一方で遊技データの読み出しが行われた場合、その読み出した遊技データに基づく特別遊技判定のための処理（ステップＳ５１１～Ｓ５１７）へと進む。すなわち、主制御基板３０は、まず現在の遊技機１の遊技状態が高確率状態（確変遊技状態ＳＴ４）であるか否かを判断し（ステップＳ５１１）、高確率状態であれば特別遊技判定テーブル６２に含まれる第２テーブル６２ｂを選択して読み出し（ステップＳ５１２）、高確率状態でなければ第１テーブル６２ａを選択して読み出す（ステップＳ５１３）。そして主制御基板３０は、遊技者に有利な特別遊技を行うかを判定するための特別遊技判定処理を実行する（ステップＳ５１４）。この特別遊技判定処理（ステップＳ５１４）では、ステップＳ５０４又はＳ５０８で読み出された遊技データに含まれる大当たり乱数に基づき大当たりの当否が判定されると共に、その判定結果に応じて特別図柄の変動表示を行う変動時間が決定される。尚、この特別遊技判定処理の詳細については後述する。

【００７３】

主制御基板３０は、特別遊技判定処理（ステップＳ５１４）を行った後、その特別遊技判定処理で決定された変動時間に対応して装飾図柄１２ａ，１２ｂ，１２ｃの変動表示を含む図柄変動演出を演出制御基板３３に行わせるための変動開始コマンドをＲＡＭ３０ｃにセットする（ステップＳ５１５）。そして主制御基板３０は、特別図柄表示器２２ａに

おける特別図柄の変動表示を開始し（ステップＳ５１６）、その変動表示を変動時間が経過するまで継続させるために、変動時間の計測を開始する（ステップＳ５１７）。

【００７４】

一方、ステップＳ５０２において特別図柄の変動表示中であった場合（ステップＳ５０２でＹＥＳ）、主制御基板３０は、その変動時間が終了したか否かを判断する（ステップＳ５１８）。ここでは特別図柄の変動表示開始に伴いステップＳ５１７で計測が開始された変動時間が特別遊技判定処理（ステップＳ５１４）で決定された変動時間に達したか否かが判断される。そして変動時間が終了していなければ（ステップＳ５１８でＮＯ）、特別図柄の変動表示が継続されるので、そのまま特別図柄処理を終了する。これに対し、変動時間が終了した場合には（ステップＳ５１８でＹＥＳ）、主制御基板３０は、演出制御基板３３によって行われている図柄変動演出を停止させるための変動停止コマンドをＲＡＭ３０ｃにセットする（ステップＳ５１９）。そして特別図柄表示器２２ａにおける特別図柄の変動表示を特別遊技判定の結果に対応する停止図柄で停止させ（ステップＳ５２０）、計測された変動時間をリセットする（ステップＳ５２１）。そして主制御基板３０は、停止中処理（ステップＳ５２２）を実行する。尚、停止中処理の詳細については後述する。

【００７５】

図９は、特別遊技判定処理（図８のステップＳ５１４）の詳細を示すフローチャートである。この処理を開始すると、主制御基板３０は、図８のステップＳ５１２又はＳ５１３で選択したテーブルに基づき、遊技データに含まれる大当たり乱数が大当たりであるか否かの特別遊技判定を行う（ステップＳ５４１）。そして大当たりに当選していれば（ステップＳ５４２でＹＥＳ）、図柄乱数に基づいて大当たりの種類を判定する（ステップＳ５４３）。大当たり種類の判定を行う際には、判定対象となる図柄乱数が第１保留記憶部６１ａから読み出された乱数である場合と、第２保留記憶部６１ｂから読み出された乱数である場合とで参照するテーブルが異なる。そのため、同じ図柄乱数であっても、第１保留記憶部６１ａから読み出された場合と、第２保留記憶部６１ｂから読み出された場合とで異なる大当たりの種類が判定されることもある。そして大当たりの種類が確定すると、主制御基板３０は、特別図柄の変動表示後に停止させる停止図柄としてその大当たりの種類に対応した大当たり図柄をセットする（ステップＳ５４４）。続いて主制御基板３０は、変動パターンテーブル６３に含まれる大当たり用変動パターンテーブルを参照し（ステップＳ５４５）、変動パターン乱数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する（ステップＳ５４６）。その後、主制御基板３０は、ステップＳ５４３で決定した大当たりの種類に基づき、その後に発生する特別遊技状態において第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８を開放させるための開放パターンを予めセットしておくようにしてもよい。

【００７６】

また大当たりに当選していない場合（ステップＳ５４２でＮＯ）、主制御基板３０は、特別図柄の変動表示後に停止させる停止図柄として、図柄乱数に基づくハズレ図柄をセットする（ステップＳ５４７）。そして現在の遊技状態が確変遊技状態ＳＴ４であるか否かを判断し（ステップＳ５４８）、確変遊技状態ＳＴ４である場合（ステップＳ５４８でＹＥＳ）、主制御基板３０は、変動パターンテーブル６３に含まれる確変遊技用変動パターンテーブルを参照し（ステップＳ５４９）、変動パターン乱数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する（ステップＳ５５０）。このとき、主制御基板３０は、リーチ乱数を判定してリーチ演出を行うか否かを判断し、リーチ演出を行う場合には更に確変用のリーチ変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動時間を決定してもよい。尚、確変遊技状態ＳＴ４では、リーチ演出が行われる場合を除き、通常遊技状態ＳＴ１よりも特別図柄の変動時間が相対的に短い時間に決定され易くなる。

【００７７】

一方、確変遊技状態ＳＴ４でない場合（ステップＳ５４８でＮＯ）、主制御基板３０は、現在の遊技状態が時短遊技状態ＳＴ３であるか否かを判断する（ステップＳ５５１）。その結果、時短遊技状態ＳＴ３である場合（ステップＳ５５１でＹＥＳ）、主制御基板３

０は、変動パターンテーブル６３に含まれる時短遊技用変動パターンテーブルを参照し（ステップＳ５５２）、変動パターン乱数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する（ステップＳ５５３）。このときも、主制御基板３０は、リーチ乱数を判定してリーチ演出を行うか否かを判断し、リーチ演出を行う場合には更に時短用のリーチ変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動時間を決定してもよい。尚、時短遊技状態ＳＴ３では、リーチ演出が行われる場合を除き、通常遊技状態ＳＴ１よりも特別図柄の変動時間が相対的に短い時間に決定され易くなる。

【００７８】

また時短遊技状態ＳＴ３でもなかった場合（ステップＳ５５１でＮＯ）、主制御基板３０は、主制御基板３０は、変動パターンテーブル６３に含まれる通常遊技用変動パターンテーブルを参照し（ステップＳ５５４）、更に第１保留記憶部６１ａに記憶されている保留数を確認する（ステップＳ５５５）。そして変動パターン乱数及び保留数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する（ステップＳ５５６）。このときも、主制御基板３０は、リーチ乱数を判定してリーチ演出を行うか否かを判断し、リーチ演出を行う場合には更に通常遊技用のリーチ変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動時間を決定してもよい。尚、通常遊技状態ＳＴ１では、リーチ演出が行われる場合を除き、第１保留記憶部６１ａに記憶されている保留数が上限値に達していれば特別図柄の変動時間が最短時間（例えば２秒）に設定される。以上で、特別遊技判定処理（ステップＳ５１４）が終了する。

【００７９】

次に図１０は、停止中処理（図８のステップＳ５２２）の詳細を示すフローチャートである。この処理では、特別図柄の変動表示が停止した後、遊技機１の遊技状態を特別遊技状態ＳＴ２に移行させたり、時短遊技状態ＳＴ３や確変遊技状態ＳＴ４を通常遊技状態ＳＴ１に移行させたりする処理が行われる。この停止中処理を開始すると、主制御基板３０は、大当たりなどの当たりが発生したか否かを判断し（ステップＳ５７１）、当たりが発生した場合（ステップＳ５７１でＹＥＳ）、その当たりの種類に対応した特別遊技をセットする（ステップＳ５７２）。そして演出制御基板３３にその特別遊技に対応した演出を行わせるべく、特別遊技開始コマンドをＲＡＭ３０ｃにセットする（ステップＳ５７３）。その後、主制御基板３０は、特別遊技の実行を開始する（ステップＳ５７４）。これにより、遊技機１は特別遊技状態ＳＴ２へと移行する。

【００８０】

また主制御基板３０は、特別遊技を発生させないと判断した場合（ステップＳ５７１でＮＯ）、現在の遊技状態が確変遊技状態ＳＴ４であるか否かを判断する（ステップＳ５７５）。その結果、確変遊技状態ＳＴ４である場合（ステップＳ５７５でＹＥＳ）、主制御基板３０は、確変遊技状態ＳＴ４を継続させる特別図柄の変動表示の残り回数であるカウント数ＳＣを１だけデクリメントし（ステップＳ５７６）、そのカウント数ＳＣが０になったか否かを判断する（ステップＳ５７７）。その結果、カウント数ＳＣが０でない場合、確変遊技状態ＳＴ４が継続するので、停止中処理を終了する。またカウント数ＳＣが０になった場合（ステップＳ５７７でＹＥＳ）、主制御基板３０は、現在の遊技状態として通常遊技状態ＳＴ１をセットする（ステップＳ５７８）。これにより、遊技機１の遊技状態は確変遊技状態ＳＴ４から通常遊技状態ＳＴ１へと移行する。

【００８１】

また現在の遊技状態が確変遊技状態ＳＴ４でなかった場合（ステップＳ５７５でＮＯ）、主制御基板３０は、時短遊技状態ＳＴ３であるか否かを判断する（ステップＳ５７９）。その結果、時短遊技状態ＳＴ３である場合（ステップＳ５７９でＹＥＳ）、主制御基板３０は、時短遊技状態ＳＴ３を継続させる特別図柄の変動表示の残り回数であるカウント数ＪＣを１だけデクリメントし（ステップＳ５８０）、そのカウント数ＪＣが０になったか否かを判断する（ステップＳ５８１）。その結果、カウント数ＪＣが０でない場合、時短遊技状態ＳＴ３が継続するので、停止中処理を終了する。またカウント数ＪＣが０になった場合（ステップＳ５８１でＹＥＳ）、主制御基板３０は、現在の遊技状態として通常

遊技状態ＳＴ１をセットする（ステップＳ５８２）。これにより、遊技機１の遊技状態は時短遊技状態ＳＴ３から通常遊技状態ＳＴ１へと移行する。

【００８２】

また主制御基板３０は、現在の遊技状態が時短遊技状態ＳＴ３ではなく、通常遊技状態ＳＴ１であると判断した場合（ステップＳ５７９でＮＯ）、その後は特別な処理は行わずに処理を終了する。以上で、停止中処理（ステップＳ５２２）が終了する。

【００８３】

次に図１１および図１２は、大入賞口処理（図５のステップＳ１０８）の詳細を示すフローチャートである。この処理では、特別遊技が開始された後の第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８の開閉動作が制御される。主制御基板３０は、遊技機１の現在の遊技状態が特別遊技中であるか否かを判断する（ステップＳ６０１）。特別遊技中でない場合（ステップＳ６０１でＮＯ）、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８の開閉動作は行わないため、大入賞口処理が終了する。これに対し、特別遊技中である場合（ステップＳ６０１でＹＥＳ）、主制御基板３０は、遊技機１が上述の停止中処理（図１０のステップＳ５７４）で開始させた特別遊技のオープニング動作中であるか否かを判断する（ステップＳ６０２）。遊技機１がオープニング動作中である場合（ステップＳ６０２でＹＥＳ）、主制御基板３０は予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間（オープニング時間）を経過したか否かを判断する（ステップＳ６０３）。オープニング時間を経過していない場合（ステップＳ６０３でＮＯ）、オープニング動作が継続されるので大入賞口処理を終了する。

【００８４】

オープニング時間を経過している場合（ステップＳ６０３でＹＥＳ）、主制御基板３０は、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放する現在のラウンド値Ｒに対して１加算する（ステップＳ６０４）。このラウンド値Ｒは、特別遊技の開始時点においては０に初期化されており、ステップＳ６０４で１を加算することによって今回行うべきラウンドの値となる。そして主制御基板３０は、予めセットされている特別遊技の開放パターンを確認し（ステップＳ６０５）、その開放パターンに定められている今回のラウンドにおける第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８の開放時間をセットする（ステップＳ６０６）。そして主制御基板３０は、今回のラウンドに対応して第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８のいずれか一方を開放する（ステップＳ６０７）。尚、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放すると、主制御基板３０は、ステップＳ６０６でセットされた開放時間の計測動作を開始する。

【００８５】

次に主制御基板３０は、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放してからステップＳ６０６でセットされた開放時間が経過したか否かを判断し（ステップＳ６０８）、開放時間が経過していない場合（ステップＳ６０８でＮＯ）には、更に開放中の第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８に対して所定の上限個数の遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップＳ６０９）。その結果、開放時間が経過しておらず、しかも入賞個数が上限値に達していない場合（ステップＳ６０９でＮＯ）には、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８の開放状態が継続するため、大入賞口処理を終了する。

【００８６】

一方、開放時間が経過している場合（ステップＳ６０８でＹＥＳ）、又は、大入賞口への入賞個数が上限値に達した場合（ステップＳ６０９でＹＥＳ）、主制御基板３０は、現在開放中の第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を閉鎖する（ステップＳ６１０）。そして現在のラウンド値Ｒが最終ラウンドを示す値（例えば１６）であるか否かを判断する（ステップＳ６１１）。最終ラウンドでない場合（ステップＳ６１１でＮＯ）には特別遊技が継続するため、そのまま大入賞口処理を終了する。

【００８７】

一方、現在のラウンド値Ｒが最終ラウンドを示す値であった場合（ステップＳ６１１でＹＥＳ）、主制御基板３０は、特別遊技を終了させるためのステップＳ６１２以降の処理

を実行する。すなわち、主制御基板３０は、現在のラウンド値Ｒを０にリセットし（ステップＳ６１２）、特別遊技終了後の遊技状態を確変遊技状態ＳＴ４へ移行させるか否かを判断する（ステップＳ６１３）。特別遊技終了後に確変遊技状態ＳＴ４へ移行させる場合（ステップＳ６１３でＹＥＳ）、主制御基板３０は、特別遊技終了後の遊技状態として確変遊技状態ＳＴ４をセットし（ステップＳ６１４）、確変遊技状態ＳＴ４が継続する特別図柄の変動表示回数のカウント数ＳＣに所定値（例えば１００００）をセットする（ステップＳ６１５）。尚、ここでセットするカウント数ＳＣを例えば１００００に設定すれば、確変遊技状態ＳＴ４は実質的に次回の大当たり当選まで継続することになる。またカウント数を１００程度の値又はそれ未満の値に設定すれば、確変遊技状態ＳＴ４において大当たりに当選することなく、確変遊技状態ＳＴ４から通常遊技状態ＳＴ１へ戻ることが現実的に起こり得る。

【００８８】

また主制御基板３０は、特別遊技終了後に確変遊技状態ＳＴ４へ移行させないと判断した場合（ステップＳ６１３でＮＯ）、特別遊技終了後の遊技状態として時短遊技状態ＳＴ３をセットし（ステップＳ６１６）、時短遊技状態ＳＴ３が継続する特別図柄の変動表示回数のカウント数ＪＣに所定値（例えば１００）をセットする（ステップＳ６１７）。

【００８９】

そして主制御基板３０は、特別遊技のエンディングのための時間計測を開始し（ステップＳ６１８）、エンディングが終了したか否かを判断する（ステップＳ６１９）。エンディングを開始してから所定時間が経過していないときには、エンディングが未終了であると判断し（ステップＳ６１９でＮＯ）、大入賞口処理を終了する。またエンディングを開始してから所定時間が経過しているときにはエンディングが終了したと判断し（ステップＳ６１９でＹＥＳ）、演出制御基板３３に特別遊技演出を終了させるべく特別遊技終了コマンドをセットし（ステップＳ６２０）、特別遊技を終了する（ステップＳ６２１）。

【００９０】

一方、ステップＳ６０２の判断において遊技機１がオープニング中でないと判断した場合（ステップＳ６０２でＮＯ）、図１２のフローチャートに進み、主制御基板３０は、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８が開放中であるか否かを判断する（ステップＳ６５１）。そして開放中である場合は（ステップＳ６５１でＹＥＳ）、図１１に示すステップＳ６０８以降の処理を実行する。また開放中でない場合は（ステップＳ６５１でＮＯ）、遊技機１が特別遊技のエンディング中であるか否かを判断する（ステップＳ６５２）。そしてエンディング中である場合は（ステップＳ６５２でＹＥＳ）、図１１に示すステップＳ６１９以降の処理を実行する。またエンディング中でない場合は（ステップＳ６５２でＮＯ）、第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８が閉鎖した後の経過時間が予め設定された各ラウンドの実施間隔（インターバル時間）を経過したか否かを判断する（ステップＳ６５３）。そしてインターバル時間を経過していない場合は（ステップＳ６５３でＮＯ）、まだ次のラウンドを実施するタイミングではないので、大入賞口処理を終了する。これに対し、インターバル時間が経過した場合は（ステップＳ６５３でＹＥＳ）、次のラウンドを実施すべく、図１１に示すステップＳ６０４以降の処理を実行する。

【００９１】

上記のような大入賞口処理により、遊技機１において特別遊技が開始されると、その特別遊技の種類に応じた開放パターンで第１大入賞口１７又は第２大入賞口１８を開放させるラウンドが所定回数（例えば１６ラウンド）行われる。また特別遊技が終了するときには、時短遊技状態ＳＴ３と確変遊技状態ＳＴ４とのいずれか一方がセットされるようになる。

【００９２】

次に図１３は、普通図柄処理（図５のステップＳ１０９）の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、遊技機１の現在の状態が補助遊技中であるか否かを判断する（ステップＳ７０１）。補助遊技中とは、普通図柄抽選に当選して電動チューリップ１６ａを開放状態に駆動するための処理が開始され、その処理が未だ終了していない状態をい

う。そして補助遊技中である場合（ステップＳ７０１でＹＥＳ）、主制御基板３０は、普通図柄の変動表示を開始することなく普通図柄処理を終了する。また補助遊技中でない場合（ステップＳ７０１でＮＯ）、遊技機１の現在の状態が普通図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップＳ７０２）。普通図柄が変動表示中でない場合（ステップＳ７０２でＮＯ）、主制御基板３０は普通図柄抽選の保留数Ｇが１以上であるか否かを判断する（ステップＳ７０３）。保留数Ｇが０である場合には（ステップＳ７０３でＮＯ）、普通図柄抽選の始動条件となるスルーゲート２０への遊技球通過が無いことを意味するため、普通図柄の変動表示を開始せずに普通図柄処理を終了する。

【００９３】

これに対し、保留数Ｇが１以上である場合（ステップＳ７０３でＹＥＳ）、主制御基板３０は、最先の保留に対応する遊技データ（普通図柄乱数）を読み出し（ステップＳ７０４）、保留数Ｇの値を１減算し（ステップＳ７０５）、他の保留を記憶している記憶領域をシフトさせる（ステップＳ７０６）。そして主制御基板３０は、保留から読み出した普通図柄乱数が所定の当選値であるか否かの当たり判定を行い、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ７０７）。普通図柄抽選に当選すると（ステップＳ７０７でＹＥＳ）、主制御基板３０は、普通図柄抽選に当選したことを示す図柄（当たり図柄）をＲＡＭ３０ｃにセットする（ステップＳ７０８）。また普通図柄抽選に当選しなかった場合（ステップＳ７０７でＮＯ）、普通図柄抽選に外れたことを示す図柄（ハズレ図柄）をＲＡＭ３０ｃにセットする（ステップＳ７０９）。

【００９４】

そして主制御基板３０は、遊技機１の現在の時短遊技状態ＳＴ３又は確変遊技状態ＳＴ４であるか否かを判断し（ステップＳ７１０）、時短遊技状態ＳＴ３又は確変遊技状態ＳＴ４である場合（ステップＳ７１０でＹＥＳ）、普通図柄の変動時間を短時間（図例の場合は３秒）に設定する（ステップＳ７１１）。また現在の遊技状態が時短遊技状態ＳＴ３及び確変遊技状態ＳＴ４のいずれでもないと判断した場合（ステップＳ７１０でＮＯ）、普通図柄の変動時間を長時間（図例の場合は２９秒）に設定する（ステップＳ７１２）。そして主制御基板３０は、ステップＳ７１１又はＳ７１２でセットされた変動時間に基づき、図柄表示器２２の普通図柄表示器２２ｂにおいて普通図柄の変動表示を開始し（ステップＳ７１３）、その変動時間の計測動作を開始する（ステップＳ７１４）。

【００９５】

また普通図柄の変動表示中であった場合（ステップＳ７０２でＹＥＳ）、主制御基板３０は、普通図柄の変動時間が終了したか否かを判断する（ステップＳ７１５）。つまり、ステップＳ７１４で計測の開始された変動時間が、ステップＳ７１１又はＳ７１２でセットされた変動時間に達したか否かが判断される。そして変動時間が終了していない場合（ステップＳ７１５でＮＯ）、普通図柄の変動表示が継続されるので、そのまま普通図柄処理を終了する。また変動時間が終了した場合（ステップＳ７１５でＹＥＳ）、主制御基板３０は、普通図柄の変動表示を停止させ、ステップＳ７０８又はＳ７０９でセットされた図柄を表示する（ステップＳ７１６）。その後、計測された変動時間をリセットする（ステップＳ７１７）。そして普通図柄抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ７１８）、当選していれば（ステップＳ７１８でＹＥＳ）、電動チューリップ１６ａを開放させるための補助遊技を開始する（ステップＳ７１９）。これにより、遊技機１の現在の状態が補助遊技中となる。一方、普通図柄抽選に当選していなければ（ステップＳ７１８でＮＯ）、遊技機１の現在の状態を保持したまま普通図柄処理を終了する。

【００９６】

次に図１４は、電動チューリップ処理（図５のステップＳ１１０（電チュー処理））の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、遊技機１の現在の状態が補助遊技中であるか否かを判断する（ステップＳ８０１）。補助遊技中でない場合（ステップＳ８０１でＮＯ）、電動チューリップ１６ａは開放しないため、電動チューリップ処理を終了する。補助遊技中であった場合（ステップＳ８０１でＹＥＳ）、主制御基板３０は、電動チューリップ１６ａが開放中であるか否かを判断し（ステップＳ８０２）、電動チューリ

ップ１６ａが開放中でない場合には（ステップＳ８０２でＮＯ）、更に現在の遊技状態が時短遊技状態ＳＴ３又は確変遊技状態ｓｔ４であるか否かを判断する（ステップＳ８０３）。現在の遊技状態が時短遊技状態ＳＴ３又は確変遊技状態ＳＴ４である場合（ステップＳ８０３でＹＥＳ）、主制御基板３０は、電動チューリップ１６ａの開放時間を長時間（図例の場合は３．５秒）に設定する（ステップＳ８０４）。また時短遊技状態ＳＴ３及び確変遊技状態ＳＴ４のいずれでもなく、通常遊技状態ＳＴ１である場合（ステップＳ８０３でＮＯ）、主制御基板３０は、電動チューリップ１６ａの開放時間を短時間（図例の場合は０．２秒）に設定する（ステップＳ８０５）。そして主制御基板３０は、電チューソレノイド４４を駆動して電動チューリップ１６ａを開放し（ステップＳ８０６）、開放後の経過時間の計測を開始する（ステップＳ８０７）。一方、電動チューリップ１６ａが既に開放中であった場合（ステップＳ８０２でＹＥＳ）、ステップＳ８０３～Ｓ８０７の処理をスキップする。その後、主制御基板３０は、ステップＳ８０４又はＳ８０５でセットされた開放時間を経過したか否かを判断し（ステップＳ８０８）、開放時間を経過していない場合（ステップＳ８０８でＮＯ）、電動チューリップ１６ａの開放状態が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する。また開放時間を経過した場合（ステップＳ８０８でＹＥＳ）、主制御基板３０は、電チューソレノイド４４を駆動して電動チューリップ１６ａを閉鎖状態に戻し（ステップＳ８０９）、補助遊技を終了して電動チューリップ処理を終了する（ステップＳ８１０）。

【００９７】

図１３及び図１４に示した処理により、時短遊技状態ＳＴ３又は確変遊技状態ＳＴ４のときには、通常遊技状態ＳＴ１よりも電動チューリップ１６ａが頻繁に、しかも長時間開放されるようになり、第２始動口１６に対して遊技球が入球し易くなる。

【００９８】

次に図１５は、出力処理（図５のステップＳ１１１）の詳細を示すフローチャートである。この処理では、主制御基板３０からサブ制御基板３１に対して各種データやコマンドなどが出力される。まず主制御基板３０は、送信用遊技データがセットされている場合、それを演出制御基板３３に送信する（ステップＳ９０１）。尚、送信用遊技データがセットされていなければ、ステップＳ９０１の送信処理は行われない。次に変動開始コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板３３に送信し、特別図柄の変動時間に対応する図柄変動演出を行うことを指示する（ステップＳ９０２）。これにより、演出制御基板３３によって装飾図柄１２ａ，１２ｂ，１２ｃを変動させる変動演出が開始される。尚、変動開始コマンドがセットされていなければ、ステップＳ９０２の送信処理は行われない。次に変動停止コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板３３に送信し、演出制御基板３３によって実行されている変動演出を停止させて特別遊技判定の結果が大当たりとなるものであるか否かを遊技者に報知させる指示を行う（ステップＳ９０３）。尚、変動停止コマンドがセットされていなければステップＳ９０３の送信処理は行われない。次に特別遊技開始コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板３３に送信し、特別遊技開始に伴う演出動作の開始を指示する（ステップＳ９０４）。このとき送信される特別遊技開始コマンドには、特別遊技後の遊技状態が時短遊技状態ＳＴ３と確変遊技状態ＳＴ４とのいずれであるかを示す情報が含まれる。尚、特別遊技開始コマンドがセットされていなければ、ステップＳ９０４の送信処理は行われない。次に特別遊技終了コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板３３に送信し、特別遊技に対応した演出の終了を指示する（ステップＳ９０５）。尚、特別遊技終了コマンドがセットされていなければ、ステップＳ９０５の送信処理は行われない。次に普通図柄変動開始コマンドセットされていれば、それを演出制御基板３３に送信し、普通図柄の変動に対応する演出を行うことを指示する（Ｓ９０６）。尚、普通図柄変動開始コマンドがセットされていなければ、ステップＳ９０６の送信処理は行われない。そして最後にその他各種コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板３３や払出制御基板３２に送信することで、各部を制御する（ステップＳ９０７）。例えば遊技球が各種入賞口に入賞したことに伴う賞球コマンドはこのとき払出制御基板３２に対して送信され、払出制御基板３２によって賞球の払い

出しが行われる。以上で出力処理が終了する。

【００９９】

◆演出制御基板３３◆

次に演出制御基板３３の詳細について説明する。図１６は、演出制御基板３３における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。演出制御基板３３は、上述したように主制御基板３０から様々なコマンドＣＭＤ１を受け取り、それらコマンドＣＭＤ１に応じた演出の制御を行う。また演出制御基板３３は、遊技者によって操作ボタン６が操作された場合に操作ボタン６から出力された操作信号ＳＧＮが入力されることで、遊技者による操作ボタン６に対する操作状況に応じた演出を行うことができる。以下、このような演出制御基板３３の構成及び動作について詳しく説明する。

【０１００】

演出制御基板３３は、上述のようにＣＰＵ３３ａ、ＲＯＭ３３ｂ、ＲＡＭ３３ｃ及びＲＴＣ３３ｄを備える。

【０１０１】

演出制御基板３３のＣＰＵ３３ａは、演出制御部６５及び操作制御部６６を備える。演出制御部６５は、演出パターン決定部７０、通常遊技演出制御部７１及び特別遊技演出制御部７２として機能する。

【０１０２】

演出パターン決定部７０は、主制御基板３０から変動開始コマンドを受信すると、複数の演出パターン７７のうちから、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動時間に対応する一つの演出パターンを演出パターン選択テーブル７９に基づいて選択することにより遊技機１において行う図柄変動演出などの演出パターンを決定する。

【０１０３】

通常遊技演出制御部７１及び特別遊技演出制御部７２は、演出パターン決定部７０によって決定された演出パターンに基づいて演出装置３６による演出の実行を制御する。

【０１０４】

通常遊技演出制御部７１は、特別図柄の変動表示が行われる通常遊技状態において、特別図柄の変動時間に応じた演出を演出装置３６に実行させる。具体的には、通常遊技演出制御部７１は、画像表示器１２の表示画面に表示されるの３つの装飾図柄１２ａ，１２ｂ，１２ｃを変動させる図柄変動演出を行うと共に、主制御基板３０からのコマンドに基づいて演出パターン決定部７０によって決定された演出の他、所定期間における操作ボタン６に対する操作状況に応じて、サブ表示器１３、スピーカー８、枠ランプ９、又は可動役物１４に演出を実行させる。また通常遊技演出制御部７１は、演出パターン決定部７０によってシナリオ演出パターン７８が決定された場合、決定されたシナリオ演出パターン７８の内容に応じて、シナリオ進行演出制御部７３における示唆演出制御部７４、第１段階演出制御部７５及び第２段階演出制御部７６を所定の順序及びタイミングでそれぞれ機能させ、演出装置３６にシナリオ演出パターン７８を実行させる。

【０１０５】

また特別遊技演出制御部７２は、特別遊技判定の結果が大当たりである場合、通常遊技演出制御部７１による通常遊技演出の終了後に、特別遊技判定において当選した当たりの種類に応じた特別遊技演出の実行を制御する。

【０１０６】

操作制御部６６は、操作ボタン６から検出された操作状況を操作情報として処理するものであり、操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂ及びＲＡＭ３３ｃの操作信号記憶部６９に接続されている。操作状況は、操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂから出力される操作信号ＳＧＮにより検出される。この操作ボタンスイッチ６ｂは、例えば操作ボタン６の可動体６ａが非操作状態であるときにはローレベル信号を出力し、可動体６ａが操作状態であるときにはハイレベル信号を出力する。そのため、操作制御部６６は、操作ボタン６（操作ボタンスイッチ６ｂ）の出力により、操作状況（例えば操作ボタン６が操作されたか、操作ボタン６に対する操作状態が継続しているかなど）を操作情報として処理す

ることが可能となる。具体的には、操作制御部６６は、操作ボタン６（操作ボタンスイッチ６ｂ）からデジタル信号として演出制御基板３３の入力ポート（図示略）に入力された操作信号ＳＧＮをタイマ割込処理によって、所定時間毎（例えば２ミリ秒毎）にサンプリングする。

【０１０７】

操作制御部６６はさらに、演出制御基板３３の入力ポート（図示略）に入力された操作信号ＳＧＮのうち、今回サンプリングした操作信号ＳＧＮ１（以下「今回操作信号ＳＧＮ１」又は「操作信号ＳＧＮ１」ともいう）及び前回サンプリングした操作信号ＳＧＮ２（以下「前回操作信号ＳＧＮ２」又は「操作信号ＳＧＮ２」ともいう）に基づいて、図１７に示すように、オンエッジの有無、オフエッジの有無、オンエッジ数などを検出することができ、またオン信号数などを検出することで操作状況を操作時間に関連付けて操作情報として処理できる。換言すれば、操作制御部６６は、操作信号ＳＧＮ１，ＳＧＮ２を処理することで、操作ボタン６に対する操作状況から操作情報を把握することができる。その結果、演出制御部６５は、後述するように操作ボタン６が単打押し操作、連打押し操作、長押し操作などの所定の操作を行っているか否かを判定することができる。

【０１０８】

尚、操作制御部６６による操作情報の処理の詳細については後述する。また図１６では、操作制御部６６は、演出制御基板３３に設けられていたが、操作制御部６６を画像制御基板３４又はランプ制御基板３５に設け、あるいは画像制御基板３４及びランプ制御基板３５を一つの基板として設け、この一つの基板に操作制御部６６を設けてもよい。

【０１０９】

演出制御基板３３のＲＯＭ３３ｂには通常遊技演出として行う複数の演出パターン７７が予め格納されている。複数の演出パターン７７のそれぞれは、特別図柄変動制御部５３によって決定される特別図柄の変動時間に対応した演出を行う演出パターンとなっている。また複数の演出パターンの中には、操作ボタン６に対する遊技者の操作内容に応じて演出の進行内容の異なる複数のシナリオ演出パターン７８が含まれる。シナリオ演出パターン７８は、初期段階から最終段階まで複数の段階が設定されたシナリオが遊技者による操作ボタン６の操作の有無又は操作の内容などに応じて段階的に進行していくように定義された演出パターンである。これら複数のシナリオ演出パターン７８はいずれも特別図柄の変動時間が同じ時間に対応する演出パターンとしてＲＯＭ３３ｂに記憶されている。またＲＯＭ３３ｂには、それら複数の演出パターン７７のうちから特別図柄の変動時間に対応して一つの演出パターンを選択するための演出パターン選択テーブル７９が予め格納されている。

【０１１０】

演出制御基板３３のＲＡＭ３３ｃは、受信バッファ６７、送信バッファ６８及び操作信号記憶部６９を備えている。

【０１１１】

受信バッファ６７には、主制御基板３０から送信されたコマンドＣＭＤ１などが格納される。一方、送信バッファ６８には、画像制御基板３４又はランプ制御基板３５により画像表示器１２や枠ランプ９などの演出装置３６に演出を実行させるためのコマンドＣＭＤ２が格納される。このコマンドＣＭＤ２は、演出制御部６６が受信バッファ６７内のコマンドを解析した結果に基づいて、又は演出制御部６５が操作制御部６６による操作情報の処理結果に基づいて生成される。送信バッファ６８に格納されたＣＭＤ２は、演出制御部６５により画像制御基板３４及びランプ制御基板３５に送信される。これにより、画像制御基板３４及びランプ制御基板３５は、コマンドＣＭＤ２に従って演出装置３６に演出を実行させる。

【０１１２】

操作信号記憶部６９は、サンプリング信号記憶部６９ａ、エッジ記憶部６９ｂ、オンエッジカウント数記憶部６９ｃ及びオン信号カウント数記憶部６９ｄを有している。

【０１１３】

サンプリング信号記憶部６９ａは、例えば操作制御部６６によるオンエッジの検出、オフエッジの検出、オンエッジ数カウンタの更新、オン信号数カウンタの更新などのために操作信号ＳＧＮ１，ＳＧＮ２を処理するために参照されるものである。このサンプリング信号記憶部６９ａは、今回操作信号ＳＧＮ１及び前回操作信号ＳＧＮ２を記憶するものであり、今回操作信号ＳＧＮ１を記憶する第１記憶領域、及び前回操作信号ＳＧＮ２を記憶する第２記憶領域を有している。サンプリング信号記憶部６９ａの第１記憶領域及び第２記憶領域には、操作ボタン６（操作ボタンスイッチ６ｂ）からの操作信号ＳＧＮ１，ＳＧＮ２がオン状態に対応するハイレベル信号（以下「オン信号」ともいう）である場合には「１」が書き込まれる一方、オフ状態に対応するローレベル信号（以下「オフ信号」ともいう）である場合には「０」が書き込まれる。具体的には、操作制御部６６は、操作信号ＳＧＮ１がオン信号である場合にはサンプリング信号記憶部６９ａの第１記憶領域に「１」を書き込む一方で、操作信号ＳＧＮ１がオフ信号である場合にはサンプリング信号記憶部の第１記憶領域に「０」を書き込む。これに対して、前回操作信号ＳＧＮ２は、サンプリング信号記憶部６９ａの第１記憶領域に記憶されていた前回サンプリングした操作信号ＳＧＮ２をサンプリング信号記憶部６９ａの第２記憶領域にシフトさせることでサンプリング信号記憶部６９ａに記憶させたままにしておく。即ち、本実施形態では、今回操作信号ＳＧＮ１及び前回操作信号ＳＧＮ２の少なくとも２つの操作信号ＳＧＮ１，ＳＧＮ２が記憶され、これらの操作信号ＳＧＮ１，ＳＧＮ２に対する記憶内容は演出制御部６５のタイマ割込処理により逐次更新される。

【０１１４】

エッジ記憶部６９ｂは、オンエッジ及びオフエッジ（これらのエッジを総称して以下、単に「エッジ」ともいう）の検出の有無を記憶するものであり、操作制御部６６によってオンエッジ数カウンタ及びオン信号数カウンタを更新するときに参照される。このエッジ記憶部６９ｂは、オンエッジが検出されたことを記憶する第１記憶領域、及びオフエッジが検出されたことを記憶する第２記憶領域を有している。エッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域及び第２記憶領域には、エッジが検出された場合には「１」が書き込まれる一方、エッジが検出されない場合には「０」が書き込まれる。

【０１１５】

ここで、オンエッジは、操作ボタン６（可動体６ａ）が非操作状態から操作状態に変化するとき、即ち操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態からオン状態に変化するときに得られる。そのため、オンエッジを検出することで、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作が開始されたタイミング、操作ボタン６に対する操作回数を知ることができる。図１７の例では、サンプリングタイミング３とサンプリングタイミング４との間、サンプリングタイミング７とサンプリングタイミング８との間、サンプリングタイミング１１とサンプリングタイミング１２との間、サンプリングタイミング１３とサンプリングタイミング１４との間、サンプリングタイミング１５とサンプリングタイミング１６との間、サンプリングタイミング１８とサンプリングタイミング１９との間、サンプリングタイミング２１とサンプリングタイミング２２との間における操作ボタンスイッチ６ｂの状態がオフ状態からオン状態に変化する部分がオンエッジに相当する。このようなオンエッジは、操作ボタンスイッチ６ｂの状態がオフ状態からオン状態に変化する部分であることから、ＲＡＭ３３ｃのサンプリング信号記憶部６９ａにおいて、前回操作信号ＳＧＮ２がサンプリング信号記憶部６９ａの第２記憶領域に「０」として、今回操作信号ＳＧＮ１がサンプリング信号記憶部６９ａの第１記憶領域に「１」としてそれぞれ記憶された状態となる。そのため、操作制御部６６は、タイマ割込処理においてＲＡＭ３３ｃにおけるサンプリング信号記憶部６９ａの第１記憶領域及び第２記憶領域の内容を参照し、第２記憶領域に「０」が記憶され、かつ第１記憶領域に「１」が記憶されているか否かによってオンエッジの有無を判断する。図１７の例では、操作制御部６６は、図中に矢印で示したサンプリングタイミング４、サンプリングタイミング８、サンプリングタイミング１２、サンプリングタイミング１４、サンプリングタイミング１６、サンプリングタイミング１９及びサンプリングタイミング２２においてオンエッジがあると判断する。操作制御部６６は、オンエッジが

検出されたときに、エッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域に「１」を書き込み、オンエッジが検出されたことがＲＡＭ３３ｃに記憶される。一方、操作制御部６６は、オンエッジが検知されなかったときに、エッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域に「０」を書き込み、オンエッジが検出されなかったことがＲＡＭ３３ｃに記憶される。

【０１１６】

一方、オフエッジは、オンエッジとは逆に、操作ボタン６（可動体６ａ）が操作状態から非操作状態に変化するとき、即ち操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態からオフ状態に変化するときに得られる。そのため、オフエッジを検出することで、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作が解除されたタイミング、オンエッジが検出されてからオフエッジが検出されるまでの間のオン信号数（操作ボタン６に対する継続操作時間）を知ることができる。図１７の例では、サンプリングタイミング６とサンプリングタイミング７との間、サンプリングタイミング８とサンプリングタイミング９との間、サンプリングタイミング１２とサンプリングタイミング１３との間、サンプリングタイミング１４とサンプリングタイミング１５との間、サンプリングタイミング１７とサンプリングタイミング１８との間、サンプリングタイミング１９とサンプリングタイミング２０との間における操作ボタンスイッチ６ｂの状態がオン状態からオフ状態に変化する部分がオフエッジに相当する。このようなオフエッジは、操作ボタンスイッチ６ｂの状態がオン状態からオフ状態に変化する部分であることから、前回操作信号ＳＧＮ２がサンプリング信号記憶部６９ａの第２記憶領域に「１」として、今回操作信号ＳＧＮ１がサンプリング信号記憶部６９ａの第１記憶領域に「０」としてそれぞれ記憶された状態となる。そのため、操作制御部６６は、タイマ割込処理においてＲＡＭ３３ｃにおけるサンプリング信号記憶部６９ａの第１記憶領域及び第２記憶領域の内容を参照し、第２サンプリング信号記憶領域に「１」が記憶され、かつ第１サンプリング信号記憶領域に「０」が記憶されているか否かによってオフエッジの有無を判断する。図１７の例では、ＣＰＵ３３ａは、図中に矢印で示したサンプリングタイミング７、サンプリングタイミング９、サンプリングタイミング１３、サンプリングタイミング１５、サンプリングタイミング１８及びサンプリングタイミング２０においてオフエッジがあると判断する。

【０１１７】

オンエッジカウント数記憶部６９ｃは、オンエッジ数カウンタを実現するものであり、操作制御部６６によるタイマ割込処理により操作信号ＳＧＮ１がサンプリングされることを契機に更新される。オンエッジ数カウンタは、例えば図１７に示したフラグ式オンエッジ数カウンタ、累積オンエッジ数カウンタを含む。フラグ式オンエッジ数カウンタでは、オンエッジが検出されたときにオンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域に「１」が書き込まれ、オフエッジが検出されたときにオンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域に「０」が書き込まれる。このようなフラグ式オンエッジ数カウンタは、演出制御部６５が長押し操作等の所定の操作が操作受付有効期間内に行われたか否かを判定する場合、当該操作受付有効期間内で継続して操作ボタン６の可動体６ａが操作されているか否か、当該操作受付有効期間の以前から操作ボタン６が操作されてるいるか否かなどを判断するために参照される。一方、累積オンエッジ数カウンタでは、長押し操作や連打押し操作などの所定の操作に対する操作受付有効期間においてオンエッジが検出されたときに、オンエッジカウント数記憶部６９ｃの第２記憶領域に「１」ずつインクリメントされる。このような累積オンエッジ数カウンタは、演出制御部６５が連打押し操作などの所定の操作が操作受付有効期間に行われたか否かを判定するために参照される。

【０１１８】

オン信号カウント数記憶部６９ｄは、オン信号数カウンタを実現するものである。オン信号数カウンタは、例えば図１７に示したオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ、累積オン信号数カウンタを含む。オン－オフエッジ間オン信号数カウンタは、オンエッジが検出されてからオフエッジが検出されるまでの間におけるオン信号のサンプリング数をオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域に「１」ずつインクリメントされる。このようなオン－オフエッジ間オン信号数カウンタは、操作ボタン６の可動体６ａが継続操作さ

れている時間に関連付けた情報を得るために演出制御部６５により参照される。オン－オフエッジ間オン信号数カウンタは、操作制御部６６により操作信号ＳＧＮ１がサンプリングされることを契機に、操作制御部６６によるオンエッジ及びオフエッジの検出結果、今回操作信号ＳＧＮ１の内容に基づいて更新される。一方、累積オン信号数カウンタでは、所定の操作に対する操作受付有効期間において、オンエッジ及びオフエッジとは無関係にオン信号のサンプリング数（スイッチオン状態の信号数）をオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域に「１」ずつインクリメントされる。このような累積オン信号数カウンタは、操作ボタン６の可動体６ａが操作されている時間に関連付けた情報を得るために演出制御部６５により参照される。累積オン信号数カウンタは、操作制御部６６によって操作信号ＳＧＮ１がサンプリングされることを契機に、操作信号ＳＧＮ１の内容に基づいて更新される。

【０１１９】

サンプリングした操作信号ＳＧＮ１，ＳＧＮ２に基づくオンエッジの検出、オフエッジの検出、オンエッジ数カウンタの更新、オン信号数カウンタの更新などの所定の処理は、後述するシナリオ演出パターンに基づく演出を実行するときに演出制御部６５により行うようにしてもよい。

【０１２０】

尚、シナリオ演出パターンに基づく演出を実行するときにオン信号数カウンタの更新を行う場合、特定の条件を満たすまではオン信号数カウンタの更新（インクリメント）を行わずに、当該特定の条件を満たして以降にオン信号数カウンタの更新（インクリメント）を開始するようにしてもよい。また操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂからの操作信号のサンプリング、オンエッジやオフエッジの検出、及びオンエッジ数カウンタやオン信号数カウンタの更新を行う場合、これらの処理は少なくとも長押し操作等の所定の操作が行われたか否かを判定する操作受付有効期間において行えばよく、当該操作受付有効期間以外の期間において操作信号のサンプリングなどの処理を行うか否かは任意である。

【０１２１】

図１８は、演出パターン選択テーブル７９の一例を示す図である。演出パターン選択テーブル７９は、図１８に示すように特別図柄の変動時間に対して演出パターンが対応付けられたテーブル情報である。また演出パターン選択テーブル７９には、選択時間設定情報を追加的に記録しておくことが可能である。

【０１２２】

例えば２秒の変動時間に対して演出パターンＡが対応付けられており、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動時間が２秒であれば、演出パターン決定部７０は、２秒の変動時間に対応する演出として演出パターンＡを選択する。また５秒、６秒及び７秒の変動時間に対して演出パターンＢ、Ｃ及びＤがそれぞれ対応付けられており、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動時間が５秒、６秒又は７秒であれば、演出パターン決定部７０は、５秒、６秒又は７秒の変動時間に対応する演出として演出パターンＢ、Ｃ又はＤを選択する。さらに９０秒の変動時間に対してシナリオ演出パターン７８が対応付けられており、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動時間が９０秒であれば、演出パターン決定部７０は、９０秒の変動時間に対応する演出としてシナリオ演出パターン７８を選択する。尚、シナリオ演出パターン７８は、後述するように複数のシナリオ演出パターン（第１シナリオ演出パターンＡ～Ｆ及び第２シナリオ演出パターンＡ，Ｂ）を含む。このように演出パターン選択テーブル７９においては、シナリオ演出パターン７８を除き、特別図柄の変動時間と演出パターンとが一対一で対応付けられている。演出パターン選択テーブル７９において１つの変動時間に対して１つの演出パターンが一対一で対応付けられる場合（例えば演出パターンＡ～Ｄの場合）、その演出パターンには選択時間設定情報が登録されない。

【０１２３】

一方、シナリオ演出パターン７８は、演出パターン選択テーブル７９において特別図柄の変動時間が同じ所定時間に対応付けられている。図１８の例では、第１シナリオ演出パ

ターンＡから第１シナリオ演出パターンＦからなる第１シナリオ演出パターン７８１、及び第２シナリオ演出パターンＡ及び第２シナリオ演出パターンＢからなる第２シナリオ演出パターン７８２を含む計８個のシナリオ演出パターン７８が９０秒の変動時間に対応付けられている。そしてこれらのシナリオ演出パターン７８には、選択時間設定情報が予め登録される。選択時間設定情報は、特別図柄の変動時間が所定時間（例えば９０秒）である場合に、８個のシナリオ演出パターン７８のうちから一つのシナリオ演出パターンを選択するために参照される情報であり、複数のシナリオ演出パターン（第１シナリオ演出パターンＡ～Ｆ及び第２シナリオ演出パターンＡ，Ｂ）のそれぞれに対して異なる時間帯が設定された情報である。そのため、演出パターン決定部７０は、主制御基板３０から受信する変動開始コマンドに含まれる変動時間が９０秒である場合、ＲＴＣ３３ｄから出力される時刻情報を参照し、複数のシナリオ演出パターン（第１シナリオ演出パターンＡ～Ｆ及び第２シナリオ演出パターンＡ，Ｂ）のうちから現在日時に対応する１つのシナリオ演出パターンを選択し、その選択したシナリオ演出パターンを遊技機１の演出装置３６において行う演出パターンとして決定する。

【０１２４】

ただし、演出パターン決定部７０は、上記のようにＲＴＣ３３ｄから出力される現在日時に応じて１つのシナリオ演出パターンを選択するものに限られず、例えば特別図柄の変動時間が所定時間（例えば９０秒）である場合に抽選を行い、その抽選結果に基づいて複数のシナリオ演出パターン７８（第１シナリオ演出パターンＡ～Ｆ及び第２シナリオ演出パターンＡ，Ｂ）のうちから１つのシナリオ演出パターンを選択するものであっても構わない。

【０１２５】

通常遊技演出制御部７１は、演出パターン決定部７０によって実行ずべき１つの演出パターンが決定された場合に、その演出パターンに基づいて画像制御基板３４及びランプ制御基板３５のそれぞれを動作させることにより、遊技機１において特別遊技判定が行われたことに伴う演出の実行を制御する。この通常遊技演出制御部７１は、シナリオ進行演出制御部７３を備えている。シナリオ進行演出制御部７３は、複数のシナリオ演出パターン７８のうちのいずれかが選択された場合に機能し、シナリオ演出パターン７８に基づく図柄変動演出などが行われるように制御する。つまり、シナリオ進行演出制御部７３は、画像制御基板３４及びランプ制御基板３５を介して、画像表示器１２などの演出装置３６にシナリオ進行演出を行わせるものである。

【０１２６】

シナリオ進行演出は、初期段階から始まり、遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作、連打押し操作又は長押し操作の有無などに応じて段階的にシナリオが進行し、最終的にシナリオが最終段階まで進行すれば遊技者に有利な遊技価値が付与される期待度が最も高くなる演出である。例えば本実施形態では、特別図柄の変動時間が９０秒である場合に、９０秒間のシナリオ進行演出が行われる。そのため、特別遊技判定の結果が大当たりであって、その後の遊技状態を特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものである場合、主制御基板３０において決定される特別図柄の変動時間が９０秒であれば、最終的に最終段階まで進行するシナリオ進行演出が行われることが多くなる。また特別遊技判定の結果が大当たりであって、その後の遊技状態を特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものであっても、最終的に最終段階まで進行しないシナリオ進行演出が行われることもある。この場合、最終段階まで進行しなかったことが報知された後に復活演出１１０が行われ、その復活演出１１０により特別遊技判定の結果が大当たりであってその後の遊技状態が特別遊技状態ＳＴ２へと移行することが報知される。一方、特別遊技判定の結果がハズレであって、その後の遊技状態を特別遊技状態ＳＴ２へと移行させないものである場合、主制御基板３０において決定される特別図柄の変動時間が９０秒であれば、最終的に最終段階まで進行させないシナリオ進行演出が行われる。このようにシナリオ進行演出では初期段階からシナリオを段階的に進行させて最終段階に近づいていく演出が行われるため、そのシナリオの段階的な進行によって遊技者の期待感を段階的に高揚させていくことができるようにな

る。そして本実施形態では、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものであるときには、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させないものであるときよりも高確率で最終段階まで進行するシナリオ進行演出が行われるようなる。

【０１２７】

上記のようなシナリオ進行演出を制御するため、シナリオ進行演出制御部７３は、示唆演出制御部７４、第１段階演出制御部７５及び第２段階演出制御部７６を備えている。

【０１２８】

示唆演出制御部７４は、第１段階演出１００，２００と第２段階演出１０４，２０４との間において、初期段階から始まるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出１０３，２０３を行わせるものである。示唆演出制御部７４は、操作ボタン６に対する所定の操作を促すための操作案内画像が表示された後の所定期間内に所定の操作が行われたか否かで期待度を示唆する示唆演出１０３，２０３を行わせる

【０１２９】

この示唆演出制御部７４は、示唆演出１０３，２０３を行わせるとき、特別遊技判定部５２によって行われた特別遊技判定の結果に基づく示唆演出１０３，２０３を行わせる（図１９及び図５４参照）。そのため、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものである場合、特別遊技状態ＳＴ２へ移行させない判定結果の場合よりも、シナリオ進行演出が最終段階まで到達する期待度が高い示唆演出１０３，２０３が行われるようになる。

【０１３０】

第１段階演出制御部７５は、遊技者による操作ボタン６に対する所定の操作に応じてシナリオ進行演出を第１段階まで進行させる第１段階演出１００，２００を行わせるものである。この第１段階演出１００，２００は、シナリオ進行演出を最終段階まで進行させるのではなく、最終段階よりも手前の第１段階までシナリオ進行演出を進行させる演出である。第１段階演出制御部７５は、操作ボタン６に対する単打押し操作や長押し操作などの所定の操作を促すための操作案内画像が表示された後の所定期間内に遊技者による操作ボタン６に対する操作を受け付け（図１９及び図５４参照）、遊技者による所定の操作がなかったと判定した場合にはシナリオ進行演出を進行させないこともある。その場合、シナリオ進行演出は最終段階に向かって進行しない。そのため、遊技者は積極的に操作ボタン６に対する操作を行い、シナリオ進行演出を進行させるようになる。

【０１３１】

第２段階演出制御部７６は、第１段階演出制御部７５による第１段階演出１００，２００及び示唆演出１０３，２０３が行われた後に動作し、シナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する第２段階シナリオ進行演出１０５，２０５を行った後に、さらに最終結果報知演出１０６，２０６（シナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する成功演出１０７，２０７、最終段階まで進行しない失敗演出１０８，２０８又は失敗演出１０９，２０９の後に復活演出１１０，２１０）を行わせるものである（図１９及び図５４参照）。第２段階演出制御部７６は、第２段階演出１０４における第２段階シナリオ進行演出１０５として、操作ボタン６に対する所定の操作を促すための操作案内画像が表示させた後の所定期間内に、遊技者による操作ボタン６に対する操作を受け付け（図１９、図２９及び図５４参照）、その期間内で遊技者による操作ボタン６に対する長押し操作がなされたと判定したタイミングで最終結果報知演出１０６，２０６を行うものであってもよい。ただし、第２段階演出制御部７６は、所定期間の間に遊技者による操作ボタン６に対する所定の操作がなかったと判定した場合でも、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものであるか否かに応じて、その所定期間が経過したタイミングで成功演出１０７，２０７、最終段階まで進行しない失敗演出１０８，２０８又は失敗演出１０９，２０９後に復活演出１１０，２１０を行う。また第２段階演出制御部７６は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させるものである場合には、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させない場合よりも高確率で第２段階演出１０４，２０４において第２段階シナリオ進行演出１０５，２０５の後に成功演出１０７，２０７を行わ

せ、その成功演出１０７，２０７において、又は、その成功演出１０７，２０７の後に、特別遊技判定の結果が大当たりであり、遊技機１の遊技状態が特別遊技状態ＳＴ２へ移行することを報知する。

【０１３２】

特別遊技演出制御部７２は、通常遊技演出制御部７１によって行われる図柄変動演出が終了し、遊技機１の遊技状態が特別遊技状態ＳＴ２へ移行した場合に動作し、特別遊技状態ＳＴ２における演出を制御するものである。上述したように特別遊技状態ＳＴ２においては、第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８が択一的に開放されるラウンド遊技が複数回（複数ラウンド）行われる。そのため、例えば特別遊技演出制御部７２は、それら複数回のラウンド遊技が行われる間、画像表示器１２に現在のラウンド数を表示させるなど、特別遊技状態ＳＴ２に対応した演出を行わせる。

【０１３３】

◆シナリオ演出パターン７８に基づくシナリオ進行演出◆

以下においては、演出パターン決定部７０によりシナリオ演出パターン７８が選択された場合のシナリオ進行演出について詳しく説明する。このシナリオ演出パターン７８は、リーチ演出として実行されるものであり、基本演出が異なる第１シナリオ演出パターン７８１及び第２シナリオ演出パターン７８２を含む。第１シナリオ演出パターン７８１は、６つの第１シナリオ演出パターンＡ～Ｆを含んでいる。これらの第１シナリオ演出パターンＡ～Ｆは、基本演出が共通するが第２段階演出１０４が異なっている。第２シナリオ演出パターン７８２は、２つの第２シナリオ演出パターンＡ，Ｂを含んでいる。これらの第２シナリオ演出パターンＡ，Ｂは、基本演出が共通するが示唆演出２０３が異なっている。

【０１３４】

＜第１シナリオ演出パターン７８１に基づくシナリオ進行演出＞

まず第１シナリオ演出パターン７８１の基本演出について図１９を参照して説明する。ここで、図１９は、シナリオ演出パターン７８に予め定義された第１シナリオ演出パターン７８１のタイミングを示すタイミングチャートである。演出パターン決定部７０によって第１シナリオ演出パターン７８１が選択された場合、シナリオ進行演出制御部７３は、第１段階演出制御部７５、示唆演出制御部７４及び第２段階演出制御部７６をこの順で機能させ、第１シナリオ演出パターン７８１として定められた第１段階演出１００、示唆演出１０３及び第２段階演出１０４をそれぞれ所定のタイミングで実行していく。

【０１３５】

第１シナリオ演出パターン７８１に基づくシナリオ進行演出がタイミングＴ０で開始されると、まず第１段階演出制御部７５が第１段階演出期間（Ｔ０～Ｔ２）内において第１段階演出１００を実行するために機能する。

【０１３６】

第１段階演出制御部７５は、タイミングＴ０で第１シナリオ演出パターン７８１に対応するタイトル表示１０１を開始し、そのタイトル表示１０１をタイトル表示期間（Ｔ０～Ｔ１）の間継続させる。第１段階演出制御部７５は、タイトル表示期間（Ｔ０～Ｔ１）経過後に第１段階シナリオ進行演出期間（Ｔ１～Ｔ２）の開始タイミングであるタイミングＴ１になったこと、即ちタイトル表示期間（Ｔ０～Ｔ１）が終了したと判断した場合、その後、第１段階シナリオ進行演出１０２を開始する。

【０１３７】

第１段階シナリオ進行演出１０２がタイミングＴ１で開始されると、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作案内画像を表示させて遊技者に操作ボタン６の単打押し操作を促し、その後の単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）において遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作を受け付けると共に、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）内に単打押し操作がなされたか否かを判定する。さらに第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）内で遊技者による単打押し操作があったと判定した場合、この判定後に（単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過

していなくても）予め定めた第１段階まで第１シナリオ進行演出を進行させる第１段階シナリオ進行演出１０２を実行する。この第１段階は、初期段階よりも最終段階に進んだ段階であって最終段階には未到達の段階である。

【０１３８】

一方、遊技者による単打押し操作がなかったと判定した場合、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）が経過した後に、第１シナリオ進行演出を所定段階まで進行させる。遊技者による単打押し操作を受け付けなかった場合にシナリオ進行演出が進行する段階は最小進行幅となり、第１段階よりも少ない段階となる。つまり、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内に遊技者が単打押し操作を行えば、単打押し操作を行わない場合よりもシナリオ進行演出が大幅に進行するため、シナリオ進行演出が最終段階まで進むことを期待する遊技者は積極的に操作ボタン６に対する単打押し操作を行うようになる。第１段階演出１００では、上記のように単打押し操作を受け付けることによってシナリオ進行演出を第１段階まで進行させる演出が少なくとも１回行われる。そして第１段階演出１００を開始した後、タイミングＴ２になると、第１段階演出制御部７５による第１段階演出１００が終了する。

【０１３９】

尚、第１段階シナリオ進行演出１０２は、操作ボタン６に対する遊技者の単打押し操作の有無によりシナリオ演出を進行させることに代えて、連打押し操作や長押し操作の有無等によりシナリオ演出を進行させるようにしてもよい。また単打押し操作、連打押し操作などの長押し操作以外の操作の有無により第１段階シナリオ進行演出１０２の進行を決定する場合において、長押し操作以外の操作の有無を判定するための操作受付有効期間内に長押し操作がなされた場合、シナリオ進行演出が進行する段階は最小進行幅とするようにしてもよい。即ち、長押し操作以外の操作受付期間に長押し操作が行われた場合、長押し操作が行われていないものとして処理し、長押し操作に伴って演出態様を変化させることを行わないようにしてもよい（長押し演出を実行しないようにしてもよい）。さらに第１段階シナリオ進行演出１０２は、遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作などとは無関係に、特別遊技判定の結果のみに基づき、シナリオ進行演出が進行する段階を決定し、この決定を実行するようにしてもよい。

【０１４０】

タイミングＴ２になると、示唆演出制御部７４が示唆演出期間（Ｔ２～Ｔ３）内において示唆演出１０３を実行させるために機能する。即ち、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２から示唆演出１０３を開始し、タイミングＴ３で示唆演出１０３を終了する。

【０１４１】

示唆演出制御部７４は、示唆演出１０３を開始すると、特別遊技判定の結果及び複数の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内における単打押し操作の有無に基づき、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行う。示唆演出制御部７４は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するとき、例えば複数のキャラクタ８０ａ,８０ｂを画像表示器１２に表示させてそれら複数のキャラクタ８０ａ,８０ｂが会話を交わすときの会話内容で期待度を示唆する（図２３参照）。そしてタイミングＴ３になると、示唆演出制御部７４による示唆演出１０３が終了する。

【０１４２】

本実施形態では、最大で３つのセリフ演出が実行されるが、これらのセリフ演出は所定の条件を満たすことを条件に順に実行される。具体的には、３つのセリフ演出に対応して３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）が設けられており、それぞれの単打押し操作受付有効期間において操作ボタン６が遊技者により単打押し操作がなされたか否かによって各セリフ演出の実行の有無が決定される。このように操作ボタン６に対する遊技者による操作に応じて、シナリオ進行演出が最終段階まで進行するか否かの期待度を示唆するようにすれば、遊技者が操作ボタン６に対して単打押し操作を行わない場合、シナリオ進行演出が最終段階まで進行するか否かの期待度が示唆されない。そのため、遊技者は積極的に操作ボタン６に対して操作を行うようになる。

【０１４３】
尚、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの１回目又は２回目の単打押し操作受付有効期間内に遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作が行われなかった場合、以降の単打押し操作受付有効期間において単打押し操作がなされたとしても当該単打押し操作受付有効期間（１）～（３）に対するセリフ演出及び当該単打押し操作受付有効期間以降の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）に対するセリフ演出の実行を制限するようにしてもよい。ここで、「セリフ演出の実行を制限する」とは、セリフ演出を行わないことだけでなく、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内に単打押し操作が行われたときのために設けられたセリフ演出とは異なる他の演出（セリフ演出に限定されない）を行うことを含む。セリフ演出とは異なる他の演出としては、複数のキャラクタ８０ａ,８０ｂが会話を交わすときの会話内容が特別な内容であること、特別なキャラクタが出現すること、複数のキャラクタ８０ａ,８０ｂに特別な背景が出現することなどを例示することができる。また示唆演出１０３の実行時における単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内での遊技者による操作ボタン６の操作内容に応じて、後に実行される第２段階演出１０４における第２段階シナリオ進行演出１０５で実行される演出内容を制限するようにしてもよい。具体的には、一例において、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの少なくとも１回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）において、示唆演出制御部７４が長押し操作がなされたと判定した場合や単打押し操作がなされなかったと判定した場合、第２段階演出１０４における第２段階シナリオ進行演出１０５での操作ボタン６に対する操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）で所定の操作がなされたとしても、所定の操作後に行うべき所定の演出の実行を制限してもよい。ここで、「演出の実行を制限」とは、当該所定の演出を行わないことだけでなく、当該所定の演出とは異なる他の演出を行うことを含む。

【０１４４】
さらに遊技者による操作ボタン６に対する操作とは無関係に、特別遊技判定の結果に基づき、所定のタイミングでシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行うようにしてもよい。一例において、操作ボタン６に対する操作を遊技者に促すことなく示唆演出を実行してもよいし、操作ボタン６に対する操作を遊技者に促すと共に操作ボタン６に対する操作の有無などとは無関係に示唆演出を実行してもよい。

【０１４５】
もちろん、本実施形態におけるセリフ演出による示唆態様は一例であるため、他の示唆態様でシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するようにしてもよい。

【０１４６】
タイミングＴ３になると、第２段階演出制御部７６が第２段階演出期間（Ｔ３～Ｔ６）内において第２段階演出１０４を実行するために機能する。即ち、第２段階演出制御部７６は、タイミングＴ３から第２段階シナリオ進行演出１０５を開始し、その第２段階シナリオ進行演出１０５の後、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内に遊技者により操作ボタン６に対して長押し操作が行われ、又はタイミングＴ４になると、最終結果報知演出１０６を行わせる。

【０１４７】
最終結果報知演出１０６は、上述のようにシナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する成功演出１０７、シナリオ進行演出が最終段階まで進行しない失敗演出１０８又は失敗演出１０９後に復活演出１１０が行われる演出として実行される。成功演出１０７は、タイミングＴ６まで継続し、タイミングＴ６になると終了する。一方、失敗演出１０８は、タイミングＴ６まで継続し、タイミングＴ６になると終了する。失敗演出１０９は、タイミングＴ５まで継続する。この失敗演出１０９を行う場合、タイミングＴ５から復活演出１１０を開始する。この復活演出１１０は、タイミングＴ６まで継続し、タイミングＴ６になると終了する。

【０１４８】
このように第１シナリオ演出パターン７８１は、タイミングＴ０～Ｔ６の期間内に行わ

れる９０秒の演出パターンであり、最終的に成功演出１０７又は復活演出１１０が行われれば特別遊技状態ＳＴ２へ移行することが遊技者に報知される、いわゆる確定演出となる。

【０１４９】

図２０は、第１段階演出制御部７５により行われる第１段階演出１００であるタイトル表示１０１及び第１段階シナリオ進行演出１０２の一態様を示す図である。尚、図２０では画像表示器１２に表示される画面例だけを示しているが、画像表示器１２以外の演出装置３６の構成要素の一部又は全部において画像表示器１２に表示される画面と連動した演出を行うようにしてもよい。

【０１５０】

第１段階演出制御部７５は、第１シナリオ演出パターン７８１に基づくシナリオ進行演出の実行を開始すると、まず画像表示器１２にタイトル表示１０１を表示させる。このタイトル表示１０１では、第１シナリオ演出パターン７８１に基づくシナリオ進行演出の進め方などが遊技者に報知される。図２０の例では、「ボタンを押してＲＵＳＨ星座を完成させろ！」というメッセージが表示されており、操作ボタン６に対して継続操作時間が所定時間未満で長押し操作とは判定されない単打押し操作を行うことによって、最終的にＲＵＳＨ星座を完成させることができれば遊技者に有利な遊技価値が付与されることが報知される。つまり、第１シナリオ演出パターン７８１に基づくシナリオ進行演出の例では、最終的にＲＵＳＨ星座を完成させることを目的としたシナリオが進行する。

【０１５１】

第１段階演出制御部７５は、タイトル表示１０１の後に第１段階シナリオ進行演出１０２を開始すると、図２０に示すように画像表示器１２に対して第１段階シナリオ進行演出１０２の初期画面１０２ａを表示させる。この初期画面１０２ａでは、ＲＵＳＨ星座を構成する星が空欄（図２０の例では白抜き）になった状態で表示され、ＲＵＳＨ星座が未完成の状態である。そのような初期画面１０２ａを表示させた後、遊技者による単打押し操作受付有効期間（$T1_1$～$T1_2$）の開始タイミング$T1_1$になると、第１段階演出制御部７５は、初期画面１０２ａの所定領域１０２ａ’に対して遊技者に操作ボタン６に対する単打押し操作を促すための操作案内画像１０２ａ”を重ね合わせて表示させる。即ち、第１段階演出制御部７５は、遊技者に対し単打押し操作が可能であることを報知する単打押し指示演出を実行する。このような操作案内画像１０２ａ”の表示により、遊技者は操作ボタン６に対する単打押し操作が有効に受け付けられる状態になったことを把握することができる。

【０１５２】

そして単打押し操作受付有効期間（$T1_1$～$T1_2$）内に遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作が行われると、第１段階演出制御部７５は、シナリオ進行演出を進行させる次の段階（第１段階）を決定し、有効期間（$T1_1$～$T1_2$）内に単打押し操作を受け付けたことに応じて画像表示器１２の表示画面を初期画面１０２ａから第２画面１０２ｂへと演出実行態様を変化させる単打押し演出を実行する。この第２画面１０２ｂでは、画像表示器１２の画面内に多数の流星が出現し、ＲＵＳＨ星座を構成する星の空欄部分に対して所定の順序で星が埋まっていく（図２０の例では白抜き部分が黒に着色される）。このようにして第１段階演出制御部７５は、予め定めた次の段階（第１段階）へとシナリオ進行演出を進行させていく。

【０１５３】

図２１（ａ）は、第１段階演出制御部７５による処理の概念を示す図であり、流星がＲＵＳＨ星座を埋めていく順番を示している。図２１（ｂ）は単打押し操作の有無によって決定される第１段階を示している。まず第１段階演出制御部７５は、第２画面１０２ｂにおいてＲＵＳＨ星座を構成する未点灯の星を点灯させていくとき（空欄の星を埋めていくとき）、図２１（ａ）に示すように予め定められた順番で一つずつ星を点灯させていく。つまり、ＲＵＳＨ星座は、Ｒ星座、Ｕ星座、Ｓ星座、Ｈ星座の順で一文字ずつ星座が完成していくようにシナリオの進行順序が予め定められている。尚、ＲＵＳＨ星座が完成する

ためには２６個の未点灯の星が全て流星によって点灯することが必要となっている。また第１段階演出制御部７５は、シナリオ進行演出を進行させる第１段階を決定するときには、図２１（ｂ）に示すように７個、１０個、１３個、及び２０個の星を点灯させる４つの点灯パターンのうちから一つの点灯パターンを選択する。このとき、第１段階演出制御部７５は、特別遊技判定の結果に応じて４つの点灯パターンのうちから一つの点灯パターンを選択するようにしてもよい。例えば、特別遊技判定の結果が大当たりであってその後の遊技状態を特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものである場合には、特別遊技判定の結果がハズレの場合よりも星の点灯数の多い点灯パターンが選択される確率が高くなるようにして一つの点灯パターンを選択するようにしてもよい。

【０１５４】

尚、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作が行われなかった場合には、第１シナリオ進行演出を進行させる次の段階を最も点灯数の少ない段階（点灯数４）に決定する。例えば図２１（ｂ）の例では、単打押し操作が行われなかった場合に第１シナリオ進行演出を進行させる次の段階は点灯数４となり、単打押し操作が行われた場合よりも第１シナリオ進行演出の進行度合が少なくなる。

【０１５５】

そして第１段階演出制御部７５は、第２画面１０２ｂを表示させてから所定時間経過後に、画像表示器１２の表示画面を第２画面１０２ｂから第３画面１０２ｃへと遷移させる。図２０に示す例では、ＲＵＳＨ星座のうち、Ｒ星座とＵ星座が完成し、Ｓ星座とＨ星座とが未完成のままで残っている第１段階へと進行した状態（星の点灯数が１３個の状態）となっている。

【０１５６】

一方、単打押し操作受付有効期間（$T1_1$～$T1_2$）内に遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作が行われなかった場合、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（$T1_1$～$T1_2$）の経過後にシナリオ進行演出を進行させる次の段階を最小進行幅（星の点灯数が４個）に決定する。そして第１段階演出制御部７５は、画像表示器１２の表示画面を初期画面１０２ａから第４画面１０２ｄへと遷移させる。この第４画面１０２ｄでは、第２画面１０２ｂと同様に、画像表示器１２の画面内に流星が出現し、ＲＵＳＨ星座を構成する未点灯の星を点灯していく。

【０１５７】

尚、単打押し操作が行われなかった場合の第４画面１０２ｄでは、流星の出現数を、単打押し操作が行われた場合の第２画面１０２ｂよりも少なくし、第２画面１０２ｂよりもシナリオ進行演出の進行度合が少ないことを報知するようにしてもよい。そして第１段階演出制御部７５は、シナリオ進行演出を最小進行幅（星の点灯数が４個）だけ進行させる。第４画面１０２ｄを表示させてから所定時間が経過すると、第１段階演出制御部７５は、画像表示器１２の表示画面を第４画面１０２ｄから第５画面１０２ｅへと遷移させる。このとき、図２０に示すように、ＲＵＳＨ星座のうち、Ｒ星座の４つの星だけが点灯した状態となり、シナリオ進行演出が最小進行幅だけ進行した状態となる。

【０１５８】

このようにシナリオ演出パターン７８に基づく第１段階シナリオ進行演出１０２では、単打押し操作受付有効期間（$T1_1$～$T1_2$）内に遊技者による単打押し操作が受け付けられると、単打押し操作が受け付けられなかった場合よりも第１段階シナリオ進行演出１０２がより一層最終段階へと近づくようになる。そのため、遊技者は、第１段階演出１００の第１段階シナリオ進行演出１０２において積極的に単打押し操作を行うようになる。

【０１５９】

図２２は、第１段階シナリオ進行演出期間における単打押し操作受付有効期間（$T1_1$～$T1_2$）での操作ボタン６から出力される操作信号ＳＧＮの波形例を示す図ある。ここで、操作ボタン６から出力される操作信号ＳＧＮは、操作ボタン６の操作状況、即ち操作ボタン６が操作されている状態であるか、操作されていない状態であるかを示している。操作ボタン６が操作されている状態である場合には、操作ボタン６から出力される信号は

、例えばスイッチオン状態を示すハイレベル信号である。一方、操作ボタン６が操作されていない状態である場合には、操作ボタン６から出力される信号は、例えばスイッチオフ状態を示すローレベル信号である。そのため、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）での信号に基づいて、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内に単打押し操作があったか否かなどを判断することができる。

【０１６０】

図２２（ａ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態からオン状態に変化した後にオン状態からオフ状態に変化する。この波形例では、遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）の操作が行なわれて一定時間が経過した後に操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作状態が解除されたと判断できる。そして、第１段階演出制御部７５は、オンエッジが検知されてから操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態である継続操作時間が所定時間未満であるときに、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内で単打押し操作があったと判定し、継続操作時間が所定時間以上であるときに長押し操作があったと判定する。具体的には、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ（ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域）を参照し、オンエッジが検出されてからオフエッジが検出されるまでの間において、そのカウント数が所定数未満である場合に単打押し操作があったと判定する。一方、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタを参照し、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタの値が所定数となった時点で長押し操作があったと判定する。

【０１６１】

また図２２（ｂ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態からオン状態に変化した後にオン状態のまま推移する。この波形例では、遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）の操作が行なわれたまま単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）が経過したと判断できる。そして、第１段階演出制御部７５は、オンエッジが検出されてからの操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態である継続操作時間が所定時間未満であるときに、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内で単打押し操作があったと判定し、継続操作時間が所定時間以上であるときに長押し操作があったと判定する。具体的には、第１段階演出制御部７５は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタを参照し、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）が終了する時点において、そのカウント数が所定数未満である場合に単打押し操作があったと判定する。一方、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタを参照し、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタの値が所定数となった時点で長押し操作があったと判定する。

【０１６２】

これとは逆に、図２２（ｃ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態からオフ状態に変化し、オフ状態のまま推移する。この波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）の開始前から（少なくとも開始時点で）遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）の操作が行なわれており、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）を開始してから一定時間が経過した後に操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作状態が解除されたと判断できる。この波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内でオンエッジが検出されないためにオン－オフエッジ間オン信号数カウンタの値が「０」のままであると共にオンエッジが検知されずにオフエッジが検出されることから、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において単打押し操作及び長押し操作がなかったと判定する。

【０１６３】

また図２２（ｄ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内

において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態のまま推移する。この波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）の開始前から（少なくとも開始時点で）遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）の操作が行なわれており、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において継続して操作ボタン６（可動体６ａ）の操作が行われていると判断できる。この波形例には、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内でオン－オフエッジ間オン信号数カウンタの値が「０」のままであると共にオンエッジ及びオフエッジの双方が検知されないことから、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において単打押し操作及び長押し操作がなかったと判定する。

【０１６４】

さらに図２２（ｅ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態のまま推移する。この波形例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）の操作が行われなかったと判断できる。この波形例では、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタの値が「０」のままであると共にオンエッジ及びオフエッジの双方が検出されないことから、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において操作ボタン６（可動体６ａ）の操作がなかった（無操作である）と判定する。

【０１６５】

そして第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）における単打押し操作、長押し操作又は無操作といった操作状況に従って演出の実行態様を変化させるか否かを決定し、その決定内容を示すコマンドをＲＡＭ３３ｃの送信バッファ６８にセットする。

【０１６６】

このように、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内に遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作が行われ（オンエッジが検知され）、オンエッジが検出される図２２（ａ）及び図２２（ｂ）の波形例において、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間未満の場合以外は、単打押し操作がなかったと判定する。即ち、第１段階演出制御部７５は、遊技者が操作ボタン６に対する操作を行わなかった場合（図２２（ｅ））に加えて、操作ボタン６が操作された場合であっても、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）の開始時点で操作ボタン６が操作された状態にあるときには（図２２（ｃ）及び図２２（ｄ））、単打押し操作がなかったと判断する。従って、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内に操作ボタン６に対して操作がなされた状態にあったとしても、その操作が長押し操作などの単打押し操作とは異なる変則的な操作である場合には単打押し操作であると判断しない。その結果、第１段階演出１００の第１段階シナリオ進行演出１０２において、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）の操作ボタン６に対する操作が長押し操作などの変則的な操作である場合には、第１段階シナリオ進行演出１０２は、最小進行幅だけ進行する演出として行われる。そのため、特別遊技判定の結果が大当たりである場合（その後の遊技状態を特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものである場合）であっても、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）の操作ボタン６に対する操作が長押し操作などの変則的な操作であるときには、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する可能性が低くなる。これにより、シナリオ進行演出の進行度により特別遊技判定の結果が大当たりであるか否かの期待度を判断する遊技者に対して、第１段階シナリオ進行演出１０２を進行させることを促し、操作ボタン６に対する変則的な操作を行うことを抑制することができる。

【０１６７】

尚、図２２の波形例を参照して説明した例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）内において単打押し操作に加えて長押し操作の有無を判定するようにしているが、長押し操作の有無は必ずしも判定する必要はない。この場合、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する継続操作時間とは無関係に、オンエッジが検出されることを条件に（図２２

（ａ）及び図２２（ｂ）参照）、オフエッジが検出されることを条件に（図２２（ｃ）参照）、又はオンエッジ及びオフエッジの双方が検出されることを条件に（図２２（ａ）参照）単打押し操作がなされたと判定するようにしてもよい。また第１段階演出１００の第１段階シナリオ進行演出において、単打押し操作を条件とすることに代えて、連打押し操作がなされることを条件に、予め定められた最大進行度である第１段階へと進行させるようにしもよい。

【０１６８】

図２３（ａ）は、示唆演出制御部７４により行われる示唆演出１０３の一態様を示す図である。尚、図２３（ａ）では画像表示器１２に表示される画面例だけを示しているが、画像表示器１２以外の演出装置３６の構成要素の一部又は全部において画像表示器１２に表示される画面と連動した演出を行うようにしてもよい。

【０１６９】

示唆演出制御部７４は、上述した第１段階シナリオ進行演出１０２の後に示唆演出１０３を開始すると、図２３（ａ）に示すように画像表示器１２に、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する単打押し操作を促すために二人のキャラクタ８０ａ，８０ｂを出現させた第１の単打押し操作案内画像１０３ａ、第２の単打押し操作案内画像１０３ｃ及び第３の単打押し操作案内画像１０３ｅを所定時間毎に順に表示させる。即ち、示唆演出制御部７４は、遊技者に対し単打押し操作が可能であることを報知する単打押し指示演出を実行する。示唆演出制御部７４は、第１の単打押し操作案内画像１０３ａ、第２の単打押し操作案内画像１０３ｃ又は第３の単打押し操作案内画像１０３ｅを表示させた後、これらの単打押し操作案内画像１０３ａ，１０３ｃ，１０３ｅに対応する単打押し操作受付有効期間（１）、単打押し操作受付有効期間（２）又は単打押し操作受付有効期間（３）（図１９及び図２５参照）内に単打押し操作が行われることを条件に、第１のセリフ演出画面１０３ｂ、第２のセリフ演出画面１０３ｄ又は第３のセリフ演出画面１０３ｆを画像表示器１２に表示させることで演出実行態様を変化させる単打押し演出を実行する。第１のセリフ演出画面１０３ｂでは第１のキャラクタ８０ａが第１のセリフ８１ｂを発し、第２のセリフ演出画面１０３ｄでは第２のキャラクタ８０ｂが第２のセリフ８１ｄを発する。そして第３のセリフ演出画面１０３ｆでは第１のキャラクタ８０ａが第３のセリフ８１ｆを発する。示唆演出制御部７４は、これら複数のキャラクタ８０ａ，８０ｂが発するセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆの内容によりシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する。

【０１７０】

図２３（ｂ）は、複数のキャラクタ８０ａ，８０ｂが発するセリフの内容と期待度との関係を示している。ここで、単打押し操作受付有効期間は、例えば単打押し操作受付有効期間（１）、単打押し操作受付有効期間（２）及び単打押し操作受付有効期間（３）を含んでいる（図１９及び図２５参照）。

【０１７１】

複数のキャラクタ８０ａ，８０ｂが発するセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆには、第１のセリフパターンから第４のセリフパターンまでの４つのセリフパターンがある。第１のセリフパターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が最も低いパターンである。第２のセリフパターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が第１のセリフパターンよりも高く、期待度が中程度のパターンである。第３のセリフパターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が第２パターンよりも更に高く、比較的期待度の高いパターンである。更に第４のセリフパターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が最も高く、シナリオ進行演出が最終段階まで進行することが確定したことを示唆するパターンである。示唆演出制御部７４は、特別遊技判定の結果に基づき、これら４つのセリフパターンのうちから一つのセリフパターンを選択して複数のキャラクタ８０ａ，８０ｂが発するセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆを設定し、示唆演出１０３を行う。

【０１７２】

また、複数のキャラクタ８０ａ，８０ｂがセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆを発する第１から第３のセリフ演出は、上述のように単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内に単打押し操作が行われることを条件に行われる。そのため、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）における単打押し操作の合計回数が３回の場合（単打押し操作受付有効期間（１）～（３）の全てで単打押し操作が行われた場合）には第１から第３のセリフ演出の全てを実行する。また単打押し操作受付有効期間（１）～（３）における単打押し操作の合計回数が２回の場合（単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの２つの期間で単打押し操作が行われた場合）には第１及び第２のセリフ演出のみを実行し、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）における単打押し操作の合計回数が１回の場合（単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの１つの期間で単打押し操作が行われた場合）には第１のセリフ演出のみを実行する。そして単打押し操作受付有効期間（１）～（３）における単打押し操作の合計回数が０回の場合（単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のいずれにおいても単打押し操作が行われなかった場合）には第１から第３のセリフ演出のいずれも実行しない。

【０１７３】

尚、第１段階演出１００において遊技者が単打押し操作を行わなかったと第１段階演出制御部７５が判定した場合には特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものであっても、示唆演出制御部７４は、４つのパターンのうちの第４のセリフパターンを選択しないようにしてもよい。この場合、第１段階演出１００の第１段階シナリオ進行演出１０２において単打押し操作が行われたと第１段階演出制御部７５が判定することを条件として第４のセリフパターンでの示唆演出１０３が行われるようになるため、遊技者は、第１段階シナリオ進行演出１０２の単打押し操作受付有効期間（$T1_1$～$T1_2$）内に積極的かつ適切に単打押し操作を行うようになる。また示唆演出制御部７４は、遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作を要求することなく、第１画面１０３ａ、第２画面１０３ｂ及び第３画面１０３ｃのそれぞれに対して第１から第３のセリフを順次表示させるようにしてもよい。

【０１７４】

図２４は、示唆演出１０３における操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作パターンとセリフ演出との関係を示す図である。具体的には、図２４（ａ）は、単打押し操作受付有効期間（１）、単打押し操作受付有効期間（２）及び単打押し操作受付有効期間（３）のいずれにおいても長押し操作が行われなかった場合の操作パターンとセリフ演出との関係を示し、図２４（ｂ）は、単打押し操作受付有効期間（１）、単打押し操作受付有効期間（２）及び単打押し操作受付有効期間（３）のいずれかにおいて長押し操作が行われた場合の操作パターンとセリフ演出との関係を示している。

【０１７５】

ここで、セリフ演出は、上述のようにキャラクタ８０ａが第１のセリフ８１ｂを発する第１のセリフ演出、キャラクタ８０ｂが第２のセリフ８１ｄを発する第２のセリフ演出、及びキャラクタ８０ａが第３のセリフ８１ｆを発する第３のセリフ演出を含んでいる。これらの第１から第３のセリフ演出は、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内に遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作が行われることを条件として実行される。そして、単打押し操作受付有効期間は、セリフ演出が３つの存在することに対応し、図２５に示すように示唆演出期間内に３回存在する。そのため、図２４（ａ）に示すように、示唆演出期間（Ｔ２～Ｔ３）における３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）に操作ボタン６に対する遊技者による単打押し操作が行われたか否かの組み合わせは、操作パターン１～８の８つパターンとなる。

【０１７６】

操作パターン１は、「単打押し操作有り→単打押し操作有り→単打押し操作有り」に対応する。この操作パターン１の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「第１のセリフ演出→第２のセリフ演出→第３のセリフ演出」となる。従って、操作パターン１の場合、示唆演出１０３において、第１から第３のセリフ演出の全てが行われる。

【０１７７】
操作パターン２は、「単打押し操作有り→単打押し操作有り→単打押し操作無し」に対応する。この操作パターン２の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「第１のセリフ演出→第２のセリフ演出→セリフ演出なし」となる。従って、操作パターン２の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出及び第２のセリフ演出が行われ、第３のセリフ演出が行われない。
【０１７８】
操作パターン３は、「単打押し操作有り→単打押し操作無し→単打押し操作有り」に対応する。この操作パターン３の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「第１のセリフ演出→セリフ演出無し→第２のセリフ演出」となる。従って、操作パターン３の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出及び第２のセリフ演出が行われ、第３のセリフ演出が行われない。
【０１７９】
操作パターン４は、「単打押し操作有り→単打押し操作無し→単打押し操作無し」に対応する。この操作パターン４の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「第１のセリフ演出→セリフ演出無し→セリフ演出無し」となる。従って、操作パターン４の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出のみが行われ、第２及び第３のセリフ演出が行われない。
【０１８０】
操作パターン５は、「単打押し操作無し→単打押し操作有り→単打押し操作有り」に対応する。この操作パターン５の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→第１のセリフ演出→第２のセリフ演出」となる。従って、操作パターン５の場合、示唆演出１０３において、第１及び第２のセリフ演出が行われ、第３のセリフ演出が行われない。
【０１８１】
操作パターン６は、「単打押し操作無し→単打押し操作有り→単打押し操作無し」に対応する。この操作パターン６の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→第１のセリフ演出→セリフ演出無し」となる。従って、操作パターン６の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出のみが行われ、第２及び第３のセリフ演出が行われない。
【０１８２】
操作パターン７は、「単打押し操作無し→単打押し操作無し→単打押し操作有り」に対応する。この操作パターン７の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→セリフ演出無し→第１のセリフ演出」となる。従って、操作パターン７の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出のみが行われ、第２及び第３のセリフ演出が行われない。
【０１８３】
操作パターン８は、「単打押し操作無し→単打押し操作無し→単打押し操作無し」に対応する。この操作パターン８の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→セリフ演出無し→セリフ演出無し」となる。従って、操作パターン８の場合、示唆演出１０３において、第１から第３のセリフ演出のいずれも行われない。
【０１８４】
このように、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの全てで単打押し操作が行われる操作パターン１の場合には、第１から第３のセリフ演出が全て行われて第１から第３のセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆが全て表示されるため、特別遊技判定の結果が大当たりであるか否かの期待度に関する情報を最大限に得ることができる。これとは逆に、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）の全てで単打押し操作が行わない操作パターン８の場合には、第１から第３のセリフ演出がいずれも行われず第１から第３のセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆがいずれも表示されないため、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度に関する情報を全く得ることができない。

【０１８５】
また、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの２つの受付有効期間で単打押し操作が行われる操作パターン２、３及び５では、第２のセリフ演出まで行われるために第１及び第２のセリフ８１ｂ，８１ｄが表示され、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの１つの受付有効期間で単打押し操作が行われる操作パターン４、６及び７では、第１のセリフ８１ｂのみが表示される。即ち、３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうち、単打押し操作が行われる回数が多いほど、セリフ演出が進行し、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する第１から第３のセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆをより多く確認することができる。そのため、シナリオ進行演出の進行度により特別遊技判定の結果が大当たりであるか否かの期待度を判断する遊技者に対して、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）において単打押し操作を行うことを促すことができる。

【０１８６】
さらに単打押し操作受付有効期間内に長押し操作があった場合には、当該長押し操作が行われて以降のセリフ演出などの演出を制限するようにしてもよい。ここで、「当該長押し操作が行われて以降のセリフ演出などの演出を制限する」とは、当該長押し操作が行われて以降の単打押し操作受付有効期間だけでなく、示唆演出１０３の後に行われる第２段階演出１０４での長押し操作有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）において、操作ボタン６に対する単打押し操作や長押し操作などの所定の操作の有無を判定しないこと、及び当該所定の操作があったとしても当該所定の操作が行われたとして処理しないことを少なくとも含む。また「当該所定の操作が行われたとして処理しない」とは、当該長押し操作が行われて以降の操作ボタン６に対する操作状況とは無関係（たとえ単打押し操作や長押し操作があったとしても）にセリフ演出などの操作受付期間で所定の操作を受け付けたことに伴う所定の演出を実行しないこと、即ち所定の操作を受け付けたことによっても演出態様を全く変化させないことの他、所定の演出以外の他の演出を実行することを含む。

【０１８７】
図２４（ｂ）に示すように、示唆演出期間（Ｔ２～Ｔ３）における３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のいずれか１つの期間で長押し操作が行われる操作パターンの組み合わせは、当該長押し操作があったと判定された後の操作を不問とすれば、操作パターン９～１５の７つのパターンとなる。即ち、図２４（ｂ）における「－」の表記は、長押し操作及び単打押し操作の有無を問わないこと（少なくとも単打押し操作の判定を行わないこと、単打押し操作として処理しないこと）を意味している。従って、「－」の表記のある個所は、実質的には「単打押し操作有り」、「長押し操作有り」及び「単打押し操作及び長押し操作のいずれも無し」の３つの態様を含んでいる。

【０１８８】
操作パターン９は、「長押し操作有り→操作不問→操作不問」に対応する。この操作パターン９の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→セリフ演出無し→セリフ演出無し」となる。即ち、単打押し操作受付有効期間（１）において単打押し操作が行われずに長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（１）に対応してセリフ演出は行われない。加えて、単打押し操作受付有効期間（１）において長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（１）以降である単打押し操作受付有効期間（２）及び単打押し操作受付有効期間（３）の経過後のセリフ演出が制限される。即ち、単打押し操作受付有効期間（１）において長押し操作が行われることで、単打押し操作受付有効期間（２）及び単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が行われることはない。従って、操作パターン９の場合、示唆演出１０３において、第１から第３のセリフ演出のいずれも行われない。

【０１８９】
操作パターン１０は、「単打押し操作有り→長押し操作有り→操作不問」に対応する。この操作パターン１０の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「第１のセリフ演出→セリフ演出無し→セリフ演出無し」となる。即ち、単打押し操作受付有効期

間（１）において単打押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（１）に対応する第１のセリフ演出が行われる。そして単打押し操作受付有効期間（２）において長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（２）に対応するセリフ演出が行われないと共に、単打押し操作受付有効期間（２）以降である単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が制限される。即ち、単打押し操作受付有効期間（２）において長押し操作が行われることで、単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が行われることはない。従って、操作パターン１０の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出が行われ、第２及び第３のセリフ演出が行われない。

【０１９０】

操作パターン１１は、「単打押し操作及び長押し操作無し→長押し操作有り→操作不問」に対応する。この操作パターン１１の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→セリフ演出無し→セリフ演出無し」となる。即ち、単打押し操作受付有効期間（１）に対応する単打押し操作が行われていないために、単打押し操作受付有効期間（１）に対応する第１のセリフ演出が行われない。そして単打押し操作受付有効期間（２）において長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（２）に対応するセリフ演出が行われないと共に、単打押し操作受付有効期間（２）以降である単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が制限される。即ち、単打押し操作受付有効期間（２）において長押し操作が行われることで、単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が行われることはない。従って、操作パターン１１の場合、示唆演出１０３において、第１から第３のセリフ演出のいずれも行われない。

【０１９１】

操作パターン１２は、「単打押し操作有り→単打押し操作有り→長押し操作有り」に対応する。この操作パターン１２の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「第１のセリフ演出→第２のセリフ演出→セリフ演出無し」となる。即ち、単打押し操作受付有効期間（１）及び単打押し操作受付有効期間（２）において単打押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（１）及び単打押し操作受付有効期間（２）のそれぞれに対応するセリフ演出が行われる。そして単打押し操作受付有効期間（３）において長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が行われない。従って、操作パターン１２の場合、示唆演出１０３において、第１及び第２のセリフ演出が行われ、第３のセリフ演出が行われない。

【０１９２】

操作パターン１３は、「単打押し操作有り→単打押し操作無し→長押し操作有り」に対応する。この操作パターン１３の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「第１のセリフ演出→セリフ演出無し→セリフ演出無し」となる。即ち、単打押し操作受付有効期間（１）において単打押し操作が行われる一方で単打押し操作受付有効期間（２）において単打押し操作が行われていないために、単打押し操作受付有効期間（１）に対応するセリフ演出が行われる一方で単打押し操作受付有効期間（２）に対応するセリフ演出が行われない。そして単打押し操作受付有効期間（３）において長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が行われない。従って、操作パターン１３の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出が行われ、第２及び第３のセリフ演出が行われない。

【０１９３】

操作パターン１４は、「単打押し操作無し→単打押し操作有り→長押し操作有り」に対応する。この操作パターン１４の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→第１のセリフ演出→セリフ演出無し」となる。即ち、単打押し操作受付有効期間（１）において単打押し操作が行われていない一方で単打押し操作受付有効期間（２）において単打押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（１）に対応するセリフ演出が行われない一方で単打押し操作受付有効期間（２）に対応するセリフ演出が行われる。そして単打押し操作受付有効期間（３）において長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が行われない。

従って、操作パターン１４の場合、示唆演出１０３において、第１のセリフ演出が行われ、第２及び第３のセリフ演出が行われない。

【０１９４】

操作パターン１５は、「単打押し操作無し→単打押し操作無し→長押し操作有り」に対応する。この操作パターン１５の場合、示唆演出１０３におけるセリフ演出パターンは、「セリフ演出無し→セリフ演出無し→セリフ演出無し」となる。即ち、単打押し操作受付有効期間（１）及び単打押し操作受付有効期間（２）において単打押し操作が行われていないために、単打押し操作受付有効期間（１）及び単打押し操作受付有効期間（２）に対応するセリフ演出が行われない。そして単打押し操作受付有効期間（３）において長押し操作が行われているために、単打押し操作受付有効期間（３）に対応するセリフ演出が行われない。従って、操作パターン１５の場合、示唆演出１０３において、第１から第３の全てのセリフ演出が行われない。

【０１９５】

尚、示唆演出１０３においては、遊技者による操作ボタン６に対する操作を要求することなく、即ち操作ボタン６に対する操作とは無関係に第１から第３のセリフ演出を順次行うようにしてもよい。また、示唆演出１０３において、単打押し操作を条件とすることに代えて、連打押し操作がなされることを条件にセリフ演出が実行されるようにしもよい。さらに、単打押し操作受付有効期間などの操作受付有効期間内に長押し操作があった場合であっても、当該長押し操作がなされた以降のセリフ演出を制限しないようにしてもよい。この場合、単打押し操作受付有効期間内における長押し操作の有無の判定を省略してもよい。

【０１９６】

図２５は、示唆演出期間（Ｔ２～Ｔ３）における単打押し操作受付有効期間（１）～（３）での操作ボタン６から出力される操作信号ＳＧＮの波形例を示す図ある。示唆演出期間（Ｔ２～Ｔ３）における単打押し操作受付有効期間は、上述のようにセリフ演出の最大個数に合わせて３回あり、単打押し操作受付有効期間（１）（$Ｔ２_{1}$～$Ｔ２_{2}$）、単打押し操作受付有効期間（２）（$Ｔ２_{3}$～$Ｔ２_{4}$）及び単打押し操作受付有効期間（３）（$Ｔ２_{5}$～$Ｔ２_{6}$）を含む。

【０１９７】

示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間（１）、単打押し操作受付有効期間（２）又は単打押し操作受付有効期間（３）の信号レベルに基づいて、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のそれぞれにおいて、単打押し操作又は長押し操作がなされたか否かを判定する。この場合の示唆演出制御部７４による単打押し操作及び長押し操作の有無の判定手法は、第１段階演出期間（Ｔ０～Ｔ２）における単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）での第１段階演出制御部７５による単打押し操作及び長押し操作の有無の判定手法と同様である。

【０１９８】

即ち、図２５（ａ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態からオン状態に変化した後にオン状態からオフ状態に変化する。一方、図２５（ｂ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態からオン状態に変化した後にオン状態のまま推移する。これらの波形例では、示唆演出制御部７４は、オンエッジが検出されてから操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態である継続操作時間が所定時間未満であるときに、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内で単打押し操作があったと判定し、継続操作時間が所定時間以上であるときに長押し操作があったと判定する。

【０１９９】

図２５（ｃ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態からオフ状態に変化し、オフ状態のまま推移する。この波形例では、オンエッジが検出されずにオフエッジが検出されることか

ら、示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において単打押し操作及び長押し操作がなかったと判定する。

【０２００】

図２５（ｄ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において操作ボタン６の操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態のまま推移する。この波形例では、操作ボタンスイッチ６ｂがオン状態であると共にオンエッジ及びオフエッジの双方が検出されないことから、示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において単打押し操作及び長押し操作がなかったと判定する。

【０２０１】

図２５（ｅ）に示す波形例では、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態のまま推移する。この波形例では、操作ボタンスイッチ６ｂがオフ状態であると共にオンエッジ及びオフエッジの双方が検出されないことから、示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において操作ボタン６（可動体６ａ）の操作がなかった（無操作である）と判定する。

【０２０２】

そして示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のそれぞれにおける単打押し操作、長押し操作又は無操作といった操作状況に従って演出の実行態様を変化させるか否かを決定し、その決定内容を示すコマンドをＲＡＭ３３ｃの送信バッファ６８にセットする。

【０２０３】

このように、示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内に遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作が行われ、オンエッジが検出される図２５（ａ）及び図２５（ｂ）の波形例において、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間未満の場合以外は、単打押し操作がなかったと判定する。即ち、示唆演出制御部７４は、遊技者が操作ボタン６に対する操作を行わなかった場合（図２５（ｅ））に加えて、操作ボタン６が操作された場合であっても、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）の開始時点で操作ボタン６が操作状態にあるときには（図２５（ｃ）及び図２５（ｄ））、単打押し操作がなかったと判断する。従って、示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内に操作ボタン６に対する操作があったとしても、その操作が長押し操作などの単打押し操作とは異なる変則的な操作である場合には単打押し操作であると判定しない。その結果、示唆演出１０３において、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）の操作ボタン６に対する操作が長押し操作などの変則的な操作である場合には、少なくとも一部のセリフ演出は実行されない。そのため、特別遊技判定の結果が大当たりである場合（その後の遊技状態を特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものである場合）であっても、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）の操作ボタン６に対する操作が長押し操作などの変則的な操作であるときには、キャラクタ８０ａ，８０ｂが最終のセリフである第３のセリフ８１ｆを発する第３のセリフ演出まで進行する可能性が低くなる。これにより、セリフ演出における第１～第３のセリフ８１ｂ，８１ｄ，８１ｆの内容により特別遊技判定の結果が大当たりであるか否かの期待度を判断する遊技者に対して、第３のセリフ８１ｆを発する第３のセリフ演出までセリフ演出を進行させることを促し、操作ボタン６に対する変則的な操作を行うことを抑制することができる。

【０２０４】

尚、図２５の波形例を参照して説明した例では、単打押し操作受付有効期間（１）～（３）内において単打押し操作に加えて長押し操作の有無を判定するようにしているが、長押し操作の有無は必ずしも判定する必要はない。この場合、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作時間とは無関係に、オンエッジが検出されることを条件に（図２５（ａ）及び図２５（ｂ）参照）、オフエッジが検出されることを条件に（図２５（ｃ）参照）、又はオンエッジ及びオフエッジの双方が検出されることを条件に（図２５（ａ）参照）単打押し操作がなされたと判定するようにしてもよい。

【０２０５】

図２６乃至図２８は、第２段階演出制御部７６により行われる第２段階演出１０４の一態様を示す図である。尚、図２６乃至図２８では画像表示器１２に表示される画面例だけを示しているが、画像表示器１２以外の演出装置３６の構成要素の一部又は全部において画像表示器１２に表示される画面と連動した演出を行うようにしてもよい。

【０２０６】

ここで、第２段階演出１０４は、第２段階シナリオ進行演出１０５、及びこの最終結果を示す演出後に行われるシナリオ進行演出の最終結果を報知する最終結果報知演出１０６を含む（図１９参照）。この最終結果報知演出１０６は、シナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する成功演出１０７、最終段階まで進行しない失敗演出１０８及び失敗演出１０９の後に復活演出１１０を行う演出の三態様を含む。

【０２０７】

第２段階演出１０４において、第２段階演出制御部７６は、上述した示唆演出１０３の後に第２段階シナリオ進行演出１０５を開始すると、図２６に示すように画像表示器１２に対して第２段階シナリオ進行演出１０５の初期画面１０５ａを表示させる。この初期画面１０５ａでは、第１段階演出１００の第１段階シナリオ進行演出１０２において進行した段階での星座点灯状態が表示される。そして初期画面１０５ａを表示させた後、遊技者による長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始タイミングＴ３$_1$になると、第２段階演出制御部７６は、初期画面１０５ａに対して長押し操作案内画像１０５ａ’を重ね合わせて表示させ、遊技者による長打押し操作の受け付けを開始する。即ち、第２段階演出制御部７６は、遊技者に対し長押し操作が可能であることを報知する長押し操作指示演出を実行する。

【０２０８】

そして長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内に遊技者による操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作が行われると、第２段階演出制御部７６は、操作ボタン６の操作を受け付けたことに応じて画像表示器１２の表示画面を初期画面１０５ａから第２画面１０５ｂへと演出実行態様を変化させる長押し演出を実行する。この第２画面１０５ｂでは、画像表示器１２の画面内に再び多数の流星が出現し、ＲＵＳＨ星座を構成する残りの空欄部分に対して所定の順序で星が埋まっていく。

【０２０９】

そして第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内に操作ボタン６に対する長押し操作が行われたと判定した場合、画像表示器１２の表示画面を第２画面１０５ｂから第３画面１０５ｃへと遷移させつつ、シナリオ進行演出を最終段階（星座完成状態）へと少しずつ段階的に進行させていく。

【０２１０】

これに対して、第２段階演出制御部７６は、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作があったものの、その操作が長押し操作でないと判定した場合、画像表示器１２の表示画面を第２画面１０５ｂから第４画面１０５ｄへと遷移させつつ、長押し操作が行われた場合よりもシナリオ進行演出の進行度（星座完成への進行度）が少ない状態（空欄部分（未点灯の星）がより多い状態）まで進行させる。図２６では、長押し操作が行われなかった場合に第２画面１０５ｂの状態から星座完成への進行度を変化させていない例を示している。尚、長押し操作が行われなかった場合にも第２画面１０５ｂの状態から星座完成への進行度を変化させるようにしてもよい。

【０２１１】

一方、遊技者による操作ボタン６に対する操作が行われなかった場合、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の経過後に画像表示器１２の表示画面を初期画面１０５ａから第５画面１０５ｅへと遷移させる。この第５画面１０５ｅでは、画像表示器１２の画面内に流星が出現せず、時間経過に伴って長押し操作案内画像に付加された長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の残り表示だけが少なくなっていく。そして更に操作ボタン６に対する操作が行われずに長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過すると、第２段階演出制御部７６は、画像表示器１２の表示画面を第５画面

１０５ｅから第６画面１０５ｆへと遷移させる。この第６画面１０５ｆでも、画像表示器１２の画面内に流星は出現せず、長押し操作案内画像に付加された長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の残り表示だけが更に少なくなった状態に表示される。つまり、長押し操作が行われないときには、第２段階シナリオ進行演出１０５は進行しない。

【０２１２】

そして第２段階シナリオ進行演出１０５が開始されてから所定時間が経過しタイミングＴ４に達すると、第２段階演出制御部７６は、シナリオ進行演出の最終結果報知演出１０６を開始する。即ち、第２段階演出制御部７６は、成功演出１０７、失敗演出１０８又は失敗演出１０９を開始する。

【０２１３】

図２７は、第２段階演出における成功演出１０７の一態様を示している。第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ進行演出１０５の後に成功演出１０７を行う場合、ＲＵＳＨ星座を構成する星を全て点灯させてシナリオ進行演出が最終段階まで到達したことを示す第１画面１０７ａを画像表示器１２に表示させ、その後、ＲＵＳＨ星座が完成したことを示す第２画面１０７ｂを画像表示器１２に表示させる。この場合、遊技機１の遊技状態は、シナリオ演出パターン７８の終了後、特別遊技状態ＳＴ２へと移行する。

【０２１４】

図２８（ａ）は、第２段階演出における失敗演出１０８の一態様を示している。第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ進行演出１０５の後に失敗演出１０８を行う場合、ＲＵＳＨ星座を構成する星を全て点灯させず、シナリオ進行演出が最終段階まで到達しなかったことを示す第１画面１０８ａを画像表示器１２に表示させた後、ＲＵＳＨ星座の完成に失敗したことを示す第２画面１０８ｂを画像表示器１２に表示させる。この場合、後述する失敗演出１０９の後に復活演出１１０が行われる場合を除き、遊技機１の遊技状態はそれ以前とは変わらない。

【０２１５】

一方、図２８（ｂ）は、失敗演出１０９の後に復活演出１１０が行われる場合の一態様を示している。第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ進行演出１０５の後に失敗演出１０９を行う場合、失敗演出１０９の第２画面１０９ｂが画像表示器１２に表示された状態で所定時間が経過した後に、復活演出１１０を行う。この復活演出１１０が行われると、遊技機１の遊技状態は、シナリオ進行演出が最終段階まで到達した場合と同様、シナリオ演出パターン７８の終了後、特別遊技状態ＳＴ２へと移行する。

【０２１６】

図２９は、第２段階演出期間における長押し操作受付有効期間での操作ボタン６から出力される操作信号ＳＧＮの波形例を示す図ある。

【０２１７】

図２９（ａ）は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）に操作ボタン６（可動体６ａ）が遊技者により操作され、その操作状態が操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の終了タイミングＴ４まで継続された場合の波形例である。そして操作状態が継続された操作時間（継続操作時間）が所定時間以上であると、第２段階演出制御部７６は長押し操作が行われたと判定する。具体的には、第２段階演出制御部７６は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ（ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域）を参照し、オンエッジが検出されてからのカウント数が所定数となった時点で操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であると判断できるため、長押し操作があったと判定する。このような長押し操作の判定は、第１シナリオ演出パターンＡ～Ｆに共通して行われる。

【０２１８】

図２９（ｂ）は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内に操作ボタン６に対して複数回の単打押し操作が行われた場合の波形例である。本実施形態では、図２９（ｂ）に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内に操作ボタン６に対して複数回の操作がなされるなどして、通常、長押し操作が行われなかったと判定される場合であって

も、操作ボタン６に対する操作情報が、例えば以下に説明する特定の条件（１）～（３）などを満たすことを条件に長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う。

【０２１９】

特定の条件（１）は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）内において、操作ボタン６に対する操作時間の合計が所定時間以上であることである。図２９（ｂ）の波形例を参照して説明すると、操作ボタン６に対する複数回の単打押し操作における各単打押し操作（１）～（６）の操作時間（Ｔ３$_{11}$，Ｔ３$_{12}$，Ｔ３$_{13}$，Ｔ３$_{14}$，Ｔ３$_{15}$，Ｔ３$_{16}$）を順次加算していき（Ｔ３$_{11}$＋Ｔ３$_{12}$＋Ｔ３$_{13}$＋Ｔ３$_{14}$＋Ｔ３$_{15}$＋Ｔ３$_{16}$）、その合計操作時間が所定時間以上となった時点でそれ以降は長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う。具体的には、第２段階演出制御部７６は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）内において累積オン信号数カウンタ（ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域）を参照し、そのカウント数が所定数となった時点でそれ以降は長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う。換言すれば、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）が終了するか、長押し操作があったと判定されるまでは、操作ボタン６が操作されている時間の全てを順次加算していき、それを長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作であるか否かの判定に利用する。このような判定は、第１シナリオ演出パターンＡにおいてのみ行われ、他の第１シナリオ演出パターンＢ～Ｆでは行われない。

【０２２０】

特定の条件（２）は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）内において、操作ボタン６に対する操作のうちの第１の所定の条件を満たす操作の操作時間の合計が所定時間以上であることである。この特定の条件（２）における「第１の所定の条件を満たす操作」としては、例えば（１）操作ボタン６が所定回数（１回を含む）操作されたときに、それ以降の操作ボタン６に対する操作、（２）長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）の開始タイミングＴ３$_{1}$から特定時間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ３$_{3}$）が経過して以降の操作ボタン６に対する操作、（３）操作ボタン６に対する操作のうちの操作時間が特定時間以上の継続操作、などである。

【０２２１】

第１の所定の条件（１）に基づく判定については、例えば操作ボタン６に対する操作の所定回数が２回である場合について図２９（ｂ）の波形例を参照して説明すると、単打押し操作（１）及び（２）が行われた時点で第１の所定の条件（１）が満たされることとなるため、単打押し操作（２）以降の操作ボタン６に対する継続操作時間（Ｔ３$_{13}$，Ｔ３$_{14}$，Ｔ３$_{15}$，Ｔ３$_{16}$）を順次加算していき（Ｔ３$_{13}$＋Ｔ３$_{14}$＋Ｔ３$_{15}$＋Ｔ３$_{16}$）、その合計操作時間が所定時間以上であるか否かにより行われる。具体的には、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）内において累積オン信号数カウンタ（ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域）を参照し、単打押し操作（２）以降のカウント数の増加数が所定数となった時点でそれを長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作であると判定する一方、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）の終了タイミングＴ４においてカウント数の増加数が所定数未満であると、長押し操作でも長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作でもないと判定する。このような判定においては、単打押し操作（２）が行われた時点でのカウント数を初期値として記憶し、その後に更新されるカウント数から初期値を差し引いた値が所定数であるか否かを判断するこで行ってもよいし、単打押し操作（２）が行われた時点から累積オン信号数カウンタの更新（インクリメント）を開始し、この累積オン信号数カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断することで行ってもよい。換言すれば、第２段階演出制御部７６は、単打押し操作が所定回（例えば２回）行われて以降、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）が終了するか、長押し操作があったと判定されるまでは、操作ボタン６が操作されている時間の全てを順次加算していき、それを長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作が行われたか否かの判定に利用する。このような判定は、第１シナリオ演出パターンＢにおいてのみ行われ、他の第１シナリオ演出パターンＡ

，Ｃ～Ｆでは行われない。

【０２２２】

第１の所定の条件（２）に基づく判定は、図２９（ｂ）の波形例を参照して説明すると、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）の開始タイミングＴ３$_{1}$から特定時間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ３$_{3}$）が経過したタイミングＴ３$_{3}$において第１の所定の条件（２）が満たされることとなるため、単打押し操作（２）以降の操作ボタン６に対する操作時間（Ｔ３$_{13}$，Ｔ３$_{14}$，Ｔ３$_{15}$，Ｔ３$_{16}$）を順次加算していき（Ｔ３$_{13}$＋Ｔ３$_{14}$＋Ｔ３$_{15}$＋Ｔ３$_{16}$）、その合計操作時間が所定時間以上であるか否かにより行われる。具体的には、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）内において累積オン信号数カウンタ（ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域）を参照し、タイミングＴ３$_{3}$以降のカウント数の増加数が所定数となった時点でそれを長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作があったと判定する一方、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）の終了タイミングＴ４においてカウント数の増加数が所定数未満であると、長押し操作でも長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作でもないと判定する。このような判定においては、タイミングＴ３$_{3}$においてカウント数を初期値として記憶し、その後に更新されるカウント数から初期値を差し引いた値が所定数であるか否かを判断してもよいし、タイミングＴ３$_{3}$において累積オン信号数カウンタの更新（インクリメント）を開始し、この累積オン信号数カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断してもよい。換言すれば、第２段階演出制御部７６は、タイミングＴ３$_{3}$に達して以降、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）が終了するか、長押し操作があったと判定されるまでは、操作ボタン６が操作されている時間の全てを順次加算していき、それを長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作が行われたか否かの判定に利用する。このような判定は、第１シナリオ演出パターンＣにおいてのみ行われ、他の第１シナリオ演出パターンＡ，Ｂ，Ｄ～Ｆでは行われない。

【０２２３】

第１の所定の条件（３）に基づく判定は、操作ボタン６に対する継続操作時間が特定時間以上であるものを順次加算していき、その合計操作時間が所定時間以上であるか否かにより行われる。例えば、図２９（ｂ）の波形例を参照して説明すると、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）において、単打押し操作（１）、（２）及び（６）の継続操作時間が特定時間未満であり、単打押し操作（３）、（４）及び（５）の継続操作時間が特定時間以上であるとした場合、単打押し操作（３）、（４）及び（５）が第１の所定の条件（３）を満たすことになる。そのため、第２段階演出制御部７６は、単打押し操作（３）、（４）及び（５）の操作時間（Ｔ３$_{13}$，Ｔ３$_{14}$，Ｔ３$_{15}$）を順次加算していき（Ｔ３$_{13}$＋Ｔ３$_{14}$＋Ｔ３$_{15}$）、その合計操作時間が所定時間以上であるか否かにより長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作が行われたか否かを判定する。具体的には、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）内においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ（ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域）を参照し、そのカウント数が特定数となった時点で継続操作時間が特定時間であると判断すると共にオフエッジが検出されるまで、又は長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）の終了タイミングＴ４までオン信号数を加算し、そのオン信号数をＲＡＭ３３ｃに記憶する。また既に継続操作時間が特定時間であるオン信号数がＲＡＭ３３ｃに記憶されている場合には、現在記憶されているオン信号数に今回のオン信号数を加算したカウント数に更新した上で、オフエッジが検出されるまで、又は長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_{1}$～Ｔ４）の終了タイミングＴ４までオン信号数を加算しカウント数を更新する。一方、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数未満でオフエッジが検出されたときには、継続操作時間が特定時間未満であるため操作時間として加算を行わない。そして第２段階演出制御部７６は、継続操作時間が特定時間以上であるオン信号数の合計が所定数以上となった時点でそれを長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作があったと判定する。このような判定は、第１シナリオ演出パターンＤにおいてのみ行われ、他の第１シナリオ演出パターンＡ～Ｃ，Ｅ，Ｆでは行われない。

【０２２４】
第１の所定の条件（３）に基づく判定の別の例は、操作ボタン６に対する継続操作時間が特定時間以上であるものを順次加算していくと共に、継続操作時間が特定時間未満のものについては、その継続操作時間を所定倍（１を超える倍数）した上で加算し、その合計操作時間が所定時間以上であるか否かにより行われる。このような判定は、第１シナリオ演出パターンＥにおいてのみ行われ、他の第１シナリオ演出パターンＡ～Ｄ，Ｆでは行われない。
【０２２５】
特定の条件（３）は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内において、第２の所定の条件を満たして以降の経過時間が所定時間以上であることである。この特定の条件（３）における「第２の所定の条件」としては、例えば単打押し操作が行われたこと、複数回の単打押し操作（連打押し操作）が行われたこと、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始から特定時間（Ｔ３$_1$～Ｔ３$_3$）が経過していること、などである。ここで、特定の条件（３）における単打押し操作とは、少なくともオンエッジが検出される操作、オフエッジが検出される操作、又はオンエッジ及びオフエッジが検出され、これらのエッジ間の時間（継続操作時間）が所定時間未満の操作である。このような判定は、第１シナリオ演出パターンＦにおいてのみ行われ、他の第１シナリオ演出パターンＡ～Ｅでは行われない。
【０２２６】
このように、本実施形態では、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）内に操作ボタン６に対して複数回の操作がなされるなどして、通常、長押し操作が行われなかったと判定される場合であっても、操作ボタン６の操作状態が特定の条件を満たすことを条件に長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作が行われたと判定する。そのため、通常は長押し操作とは判定されない連打押しなどの複数回の単打押し操作が行われた場合であっても長押し操作が行われた場合と同等の処理が行われることがあり、その場合には長押し操作が行われることを条件として実行される演出が行われることになる。具体的には、図２６に示す態様を参照して説明すると、複数回の単打押し操作が行われた場合に長押し操作が行われなかったと判定されるとすれば、画像表示器１２の表示画面が第２画面１０５ｂから第４画面１０５ｄに遷移する。これに対して、長押し操作が行われた場合と同等の処理を行う操作が行われた判定されることで表示画面が第２画面１０５ｂから第３画面１０５ｃに遷移する。即ち、複数回の単打押し操作が行われたときに長押し操作が行われたものと見做すことで、複数回の単打押し操作では通常行われないシナリオ進行演出を最終段階（星座完成状態）へと少しずつ段階的に進行させていく演出が行われることになる。従って、遊技機１では、長押し操作を契機として進行する演出の際の興趣が損なわれることを抑制することができる。
【０２２７】
（第１シナリオ進行演出制御処理）
次に第１シナリオ演出パターン７８１に基づく第１シナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板３３における処理手順について、図３０乃至図５３を参照して説明する。図３０乃至図５３は、演出制御基板３３において第１シナリオ演出パターン７８１に基づくシナリオ進行演出を行う場合の第１シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０２２８】
第１シナリオ進行演出制御処理は、第１シナリオ演出パターン７８１が第１段階演出１００、示唆演出１０３及び第２段階演出１０４を含むことに対応し、第１段階演出制御処理、示唆演出制御処理及び第２段階演出制御処理を含む。第１段階演出制御処理、示唆演出制御処理及び第２段階演出制御処理は、それぞれ第１段階演出制御部７５、示唆演出制御部７４及び第２段階演出制御部７６により実行される。
【０２２９】
具体的には、まず第１シナリオ演出パターン７８１に基づく第１シナリオ進行演出処理

を開始すると、図３０に示すように、演出制御基板３３は、まず第１段階演出制御部７５を機能させ、第１段階演出１００を開始するタイミングＴ０になると（ステップＳ１１００でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５による第１段階演出制御処理を開始する（ステップＳ１１０１）。その後、示唆演出１０３を開始するタイミングＴ２になると（ステップＳ１１０２でＹＥＳ）、演出制御基板３３は、示唆演出制御部７４を機能させ、示唆演出制御部７４による示唆演出１０３を開始させる（ステップＳ１１０３）。その後、第２段階演出１０４を開始するタイミングＴ３になると（ステップＳ１１０４でＹＥＳ）、演出制御基板３３は、第２段階演出制御部７６を機能させ、第２段階演出制御部７６による第２段階演出１０４を開始させる（ステップＳ１１０５）。そして第２段階演出制御部７６による処理が終了すると、第１シナリオ進行演出制御処理が終了する。

【０２３０】

図３１は、第１段階演出制御処理（図３０のステップＳ１１０１）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第１段階演出制御部７５は、この処理を開始すると（ステップＳ１２００）、画像表示器１２に対してタイトル表示１０１を表示させる処理を開始する（ステップＳ１２０１）。その後、所定時間が経過してタイミングＴ１になると（ステップＳ１２０２でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、第１段階シナリオ演出進行処理を開始する（ステップＳ１２０３）。

【０２３１】

図３２び図３３は、第１段階シナリオ演出進行処理（図３１のステップＳ１２０３）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。具体的には、図３２は、第１段階演出制御処理（図３１のステップＳ１２０３）における操作ボタン６に対する操作の判定例を示すフローチャートである。図３３は、第１段階演出制御処理（図３１のステップＳ１２０３）における演出実行手法を示すフローチャートである。

【０２３２】

図３２に示すように、第１段階演出制御部７５は、第１段階シナリオ演出進行処理を開始して所定時間が経過してタイミング$Ｔ１_{1}$になると、遊技者による単打押し操作受付有効期間を開始する（ステップＳ１３００でＹＥＳ）。その後、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過したか否かを判断し（ステップＳ１３０１）、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過していない場合（ステップＳ１３０１でＮＯ）、オンエッジが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１３０２）。即ち、第１段階演出制御部７５は、ＲＡＭ３３ｃにおけるエッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域を参照することで、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作がなされたか否かを判断する。このようなオンエッジが検出されたか否かの判断は、オンエッジが検出されたと判断されるまで（ステップＳ１３０２でＹＥＳ）、又は単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過したと判断されるまで（ステップＳ１３０１でＹＥＳ）、繰り返し行われる。

【０２３３】

単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）内にオンエッジが検出されたと判断した場合（ステップＳ１３０２でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、ＲＡＭ３３ｃにおけるオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域に記憶されたオン信号数（オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数）が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ１３０３）。即ち、第１段階演出制御部７５は、オンエッジの検知により遊技者による操作ボタン６に対する操作があったと判断できる場合（ステップＳ１３０２でＹＥＳ）、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。ここで、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数（オン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域に記憶されたオン信号数）は、上述のように操作制御部６６により一定時間毎（例えば２ミリ秒毎）に実行されるタイマ割込処理において更新されるため、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタ（オン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域に記憶された信号数）により操作ボタン６に対する継続操作時間を把握することができる。従って、第１段階演出制御部７５

は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が単打押し操作であるか長押し操作であるか否かを判断することができる。

【０２３４】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数でないと判断した場合（ステップＳ１３０２でＮＯ）、即ちオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数未満であると判断できる場合、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過したか否かを判断する（ステップＳ１３０４）。そして単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過していない場合（ステップＳ１３０４でＮＯ）、オフエッジが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１３０５）。そしてオフエッジが検出されない場合（ステップＳ１３０５でＮＯ）、第１段階演出制御部７５は、ステップＳ１３０３に戻り、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であると判断するか（ステップＳ１３０３でＹＥＳ）、オンエッジの検出後に単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過したと判断するか（ステップＳ１３０４でＹＥＳ）、又はオフエッジを検出したと判断するまで（ステップＳ１３０５でＹＥＳ）、先に説明したステップＳ１３０３～Ｓ１３０５の判断を繰り返し行う。

【０２３５】

一方、オフエッジを検出した場合（ステップＳ１３０５でＹＥＳ）、又はオンエッジの検出後に単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過した場合（ステップＳ１３０４でＹＥＳ）、図３３に示すように第１段階演出制御部７５は、進行段階を第１段階（図２１（ｂ）の「操作あり」の点灯パターン）から決定し（ステップＳ１３０６）、第１段階シナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ１３０８）。即ち、オフエッジを検出した場合（ステップＳ１３０５でＹＥＳ）、又はオンエッジの検出後に単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過した場合（ステップＳ１３０４でＹＥＳ）、オン－オフエッジ間カウンタのカウント数が所定数未満（継続操作時間が所定時間未満）であると判断できる。そのため、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作が行われたと判断できることから、進行段階を第１段階（図２１（ｂ）の「操作有り」の点灯パターン）から決定する（ステップＳ１３０６）。

【０２３６】

これに対して、図３２に示すようにオン－オフエッジ間カウンタのカウント数が所定数であると判断した場合（ステップＳ１３０３でＹＥＳ）、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であると判断できることから、操作ボタン６に対して長押し操作が行われたと判断できる。そのため、図３３に示すように、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作がなされた場合と同様に、進行段階を第１段階（図２１（ｂ）の「操作有り」の点灯パターン）から決定する（ステップＳ１３０６）。

【０２３７】

尚、単打押し操作が行われたことによってシナリオ進行演出をどの段階まで進行させるかは予め決定しておいても良く、例えばシナリオ演出パターン７８に基づく処理が開始された直後に決定しておいてもよい。

【０２３８】

一方、オンエッジが検出されることなく（ステップＳ１３０２でＮＯ）、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）が経過した場合（ステップＳ１３０１でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、図３３に示すように進行段階を最小進行幅に決定する（ステップＳ１３０７）。即ち、第１段階演出制御部７５は、オンエッジが検出されず（ステップＳ１３０２でＮＯ）、操作ボタン６に対する操作がなされていないと判断できる場合（ステップＳ１３０１でＹＥＳ）、進行段階を第１段階から決定することなく、進行段階を最小進行幅（図２１（ｂ）の「操作なし」の点灯パターン）に決定する（ステップＳ１３０７）。

【０２３９】

そして第１段階演出制御部７５は、ステップＳ１３０６又はステップＳ１３０７で決定

された段階までシナリオ進行演出を進行させる第１段階シナリオ演出進行処理を行う（ステップＳ１３０８）。具体的には、画像表示器１２の画面内に多数の流星を出現させつつ、ＲＵＳＨ星座を構成する星の空欄部分を所定の順序でステップＳ１３０６又はステップＳ１３０７で決定された段階まで埋めていく。これにより、遊技者による単打押し操作又は長押し操作が受け付けられていれば、ＲＵＳＨ星座を完成させるシナリオが第１段階まで進行し、遊技者による操作が受け付けられていなければ、ＲＵＳＨ星座を完成させるシナリオが最小進行幅だけ進行する。以上で、第１段階演出制御処理が終了する。

【０２４０】

図３４乃至図３６は、第１段階演出制御処理における第１段階シナリオ演出制進行理（図３０のステップＳ１１０１）の他の例を示すフローチャートである。

【０２４１】

図３４及び図３５に示す例では、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）における操作ボタン６に対する単打押し操作及び長押し操作の有無の判定は、図３２に示す第１段階シナリオ演出制進行理と同様に行われる。一方、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）において操作ボタン６に対する長押し操作が行われたと判定できる場合（ステップＳ１３０３でＹＥＳ）の演出実行手法は、図３３に示す第１段階シナリオ演出制進行理における演出実行手法とは異なる。

【０２４２】

具体的には、図３４に示す例では、図３２に示す例において操作ボタン６に対して単打押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１３０４又はＳ１３０５でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、進行段階を第１段階（図２１（ｂ）の「操作有り」の点灯パターン）から決定する（ステップＳ１３１０）。また操作ボタン６に対して長押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１３０３でＹＥＳ）又は操作ボタン６に対して操作がなされていないと判断できる場合（ステップＳ１３０１でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、進行段階を最小進行幅（図２１（ｂ）の「操作なし」の点灯パターン）に決定する（ステップＳ１３１１）。即ち、第１段階演出制御部７５は、長押し操作がなされたと判断できる場合、長押し操作及び単打押し操作がなかったとして（無操作であるとして）処理する。

【０２４３】

そして第１段階演出制御部７５は、ステップＳ１３１０又はステップＳ１３１１で決定された段階までシナリオ進行演出を進行させる第１段階シナリオ演出進行処理を行う（ステップＳ１３１２）。これにより、遊技者による単打押し操作が受け付けられていれば、ＲＵＳＨ星座を完成させるシナリオが第１段階まで進行し、遊技者による単打押し操作が受け付けられていなければ、又は長押し操作が受け付けられれば、ＲＵＳＨ星座を完成させるシナリオが最小進行幅だけ進行する。以上で、第１段階演出制御処理が終了する。

【０２４４】

一方、図３５に示す例では、図３２に示す例において操作ボタン６に対して単打押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１３０４又はＳ１３０５でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、進行段階を第１段階（図２１（ｂ）の「操作有り」の点灯パターン）から決定する（ステップＳ１３２０）。また操作ボタン６に対して操作がなされていないと判断できる場合（ステップＳ１３０１でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、進行段階を最小進行幅（図２１（ｂ）の「操作なし」の点灯パターン）に決定する（ステップＳ１３２２）。さらに操作ボタン６に対して長押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１３０３でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、特別演出を決定する（ステップＳ１３２１）。即ち、第１段階演出制御部７５は、長押し操作がなされたと判断できる場合、長押し操作及び単打押し操作がなかったとして（特別な操作であったとして）処理する。ここで、ステップＳ１３２１で決定される「特別演出」とは、ステップＳ１３２０及びステップＳ１３２２で進行段階が決定されて実行される演出とは異なる演出を意味する。「特別演出」としては、例えばステップＳ１３２０又はステップＳ１３２２と同様にして進行段階を決定すると共にＲＵＳＨ星座を構成する星の空欄部分を埋めていくときに

流星を出現させない演出又は流星を出現させる態様が異なる演出、ＲＵＳＨ星座を構成する星の空欄部分を埋めていく演出とは異なる演出（例えばカットイン演出、ミニキャラ演出、ブラックアウト演出、期待度をパーセンテージ表示する演出）が挙げられる。また「特別演出」としては、ＲＵＳＨ星座を構成する星の空欄部分を埋めていくことに代えて、又は空欄部分を埋めていくことに加えて、可動役物１４の駆動、ランプ９や盤面ランプ１４ａの点滅、点灯又は消灯が挙げられる。もちろん、先に例示した特別演出以外の演出を実行するようにしてもよい。

【０２４５】

そして第１段階演出制御部７５は、ステップＳ１３２０で決定された第１段階まで若しくはステップＳ１３２２で決定された最少進行幅でシナリオ進行演出を進行させ、又はステップＳ１３２１で決定された特別演出を実行する。以上で、第１段階演出制御処理が終了する。

【０２４６】

図３６は、第１シナリオ演出パターンに基づく第１段階シナリオ進行演出制御処理における操作ボタン６に対する操作判定の他の例を示すフローチャートである。

【０２４７】

図３６に示す例では、予め定めた連打押し操作受付有効期間において連打押し操作を受け付け、この連打押し操作受付有効期間における操作ボタン６に対する連打押し操作及び長押し操作の有無の判定を行う点で、図３２に示す第１段階シナリオ演出制進行理における操作判定手法とは異なる。即ち、図３２に示す第１段階シナリオ演出進行処理では単打押し操作受付期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）において操作ボタン６に対する単打押し操作及び長押し操作の有無を判定するのに対して、図３６に示す例では、単打押し操作受付期間（Ｔ１$_1$～Ｔ１$_2$）に対応する連打押し操作受付期間において操作ボタン６に対する連打押し操作及び長押し操作の有無を判定する。一方、連打押し操作受付有効期間おいて操作ボタン６に対する連打押し操作又は長押し操作が行われた判定できる場合の演出実行手法は、図３３に示す例、又は図３４若しくは図３５に示す他の例と同様である。以下においては、連打押し操作又は長押し操作が行われた判定できるときの演出実行手法として図３３に示す例を採用した場合について説明する。

【０２４８】

図３６に示すように、第１段階演出制御部７５は、第１段階演出制御処理を開始して所定時間が経過してタイミングＴ１$_1$になると、遊技者による連打押し操作受付有効期間を開始する（ステップＳ１４００でＹＥＳ）。その後、第１段階演出制御部７５は、連打押し操作受付有効期間が経過したか否かを判断し（ステップＳ１４０１）、連打押し操作受付有効期間が経過していない場合（ステップＳ１４０１でＮＯ）、オンエッジが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１４０２）。即ち、第１段階演出制御部７５は、ＲＡＭ３３ｃにおけるエッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域を参照することで、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作がなされたか否かを判断する。このようなオンエッジが検出されたか否かの判断は、オンエッジが検出されたと判断されるまで（ステップＳ１４０２でＹＥＳ）、又は連打押し操作受付有効期間が経過したと判断されるまで（ステップＳ１４０１でＹＥＳ）、繰り返し行われる。

【０２４９】

連打押し操作受付有効期間内にオンエッジが検出されたと判断した場合（ステップＳ１４０２でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、ＲＡＭ３３ｃにおけるオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域に記憶されたオン信号数を参照し、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ１４０３）。即ち、第１段階演出制御部７５は、オンエッジの検出により遊技者による操作ボタン６に対する操作があったと判断できる場合、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数を参照することで、操作ボタン６に対する長押し操作が行われたか否かを判断する。

【０２５０】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数でないと判断した場合（ステップＳ１４０３でＮＯ）、即ちオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数未満であると判断できる場合、第１段階演出制御部７５は、累積オンエッジ数カウンタのカウント数（ＲＡＭ３３ｃにおけるオンエッジカウント数記憶部６９ｃの第２記憶領域に記憶されたオンエッジ数が所定数（例えば「２」）であるか否かを判断する（ステップＳ１４０４）。そして累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数でない場合（ステップＳ１４０４でＮＯ）、第１段階演出制御部７５は、連打押し操作受付有効期間が経過したと判断するか（ステップＳ１４０１でＹＥＳ）、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であると判断するか（ステップＳ１４０３でＹＥＳ）、又は累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数と判断するまで（ステップＳ１４０４でＹＥＳ）、先に説明したステップＳ１４０１～Ｓ１４０４の判断を、繰り返し行う。

【０２５１】

一方、累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ１４０４でＹＥＳ）、又はオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ１４０３でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、図３３に示すように進行段階を第１段階（図２１（ｂ）の「操作有り」の点灯パターン）から決定する（ステップＳ１３０６）。即ち、連打押し操作又は長押し操作がなされた場合、進行段階を第１段階に決定する（ステップＳ１３０６）。

【０２５２】

これに対して、図３６に示すように操作ボタン６に対して連打押し操作又は長押し操作がなされることなく（ステップＳ１４０３又はステップＳ１４０４でＹＥＳ）、連打押し受付有効期間が経過した場合（ステップＳ１４０１でＹＥＳ）、操作ボタン６に対する操作がなされていないか、又は操作ボタン６に対して単打押し操作がなされたと判断できるため、図３３に示すように進行段階を第１段階から決定することなく、進行段階を最小進行幅（図２１（ｂ）の「操作なし」の点灯パターン）に決定する（ステップＳ１３０７）。

【０２５３】

そして第１段階演出制御部７５は、ステップＳ１３０６又はステップＳ１３０７で決定された段階までシナリオ進行演出を進行させる第１段階シナリオ演出進行処理を行う（ステップＳ１３０８）。これにより、遊技者による操作ボタン６に対する連打押し操作又は長押し操作が受け付けられていれば、ＲＵＳＨ星座を完成させるシナリオが第１段階まで進行し、遊技者による操作が受け付けられないか、単打押し操作が行われれば、ＲＵＳＨ星座を完成させるシナリオが最小進行幅だけ進行する。以上で、第１段階演出制御処理が終了する。

【０２５４】

尚、連打押し操作及び長押し操作の有無を判定した後の演出実行手法について図３３に示す例について説明したが、当該演出実行手法については、図３４又は図３５に他の例として示す演出実行手法であってもよく、その他であってもよい。図３４又は図３５に他の例として示す演出実行手法の場合、第１段階演出制御部７５は、長押し操作がなされたと判断できる場合、長押し操作及び単打押し操作がなかったとして（無操作又は特別な操作であったとして）処理し、無操作の場合と同様の演出を実行し、又は特別な演出を実行するようにしてもよい。

【０２５５】

図３７は、示唆演出制御処理（図３０のステップＳ１１０３）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。

【０２５６】

示唆演出制御部７４は、示唆演出制御処理を開始すると、まず特別遊技判定部５２によって行われた特別遊技判定の結果を参照し（ステップＳ１５００）、その特別遊技判定結果に基づき、複数のキャラクタ８０ａ，８０ｂが発するセリフパターンを図２３（ｂ）に示す４つのパターンのうち１つを選択し、その選択したセリフパターンを示唆演出１０３

として行うべきセリフパターンに決定する（ステップＳ１５０１）。このとき、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものである場合、示唆演出制御部７４は、例えば第２パターン、第３パターン及び第４パターンの３つのパターンを選択候補とし、第２パターンよりも第３パターンを、また第３パターンよりも第４パターンを高い確率で選択する。また特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させものでない場合、示唆演出制御部７４は、例えば第１パターン、第２パターン及び第３パターンの３つのパターンを選択候補とし、第３パターンよりも第２パターンを、また第２パターンよりも第１パターンを高い確率で選択する。示唆演出制御部７４は、上記のようにして示唆演出１０３として行うべきセリフパターンを決定すると、そのセリフパターン、及び遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作の有無に基づき、図２１（ａ）に示したような示唆演出１０３を開始する（ステップＳ１５０２）。

【０２５７】

図３８及び図３９は、示唆演出進行処理（図３７のステップＳ１５０２）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。この示唆演出進行処理では、３回の単打押し操作受付有効期間が設けられて、それぞれの単打押し操作受付有効期間では単打押し操作及び長押し操作の有無が判定されるが、これらの単打押し操作及び長押し操作の有無の判定手法は、図３２を参照して説明した第１段階シナリオ演出進行処理の場合と同様である。

【０２５８】

図３８に示すように、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２において示唆演出進行処理を開始すると、まずＲＡＭ３３ｃの受付操作カウンタに「３」をセットする（ステップＳ１６００）。即ち、示唆演出期間（Ｔ２～Ｔ３）内に単打押し操作の受け付けが３回実行されるようにする。尚、受付操作カウンタにセットする数は、実行すべき単打押し操作の受け付け回数に応じて設定すればよい。そして、示唆演出制御部７４は、第１～第４のセリフ演出パターンから１つのセリフ演出パターンを選択する（ステップＳ１６０１）。

【０２５９】

その後、示唆演出制御部７４は、単打押し操作の受け付けを開始し（ステップＳ１６０２）、その後、受付操作カウンタの値から「１」を減じる（ステップＳ１６０３）。即ち、示唆演出制御部７４は、単打押し操作の受け付けを開始するたびに受付操作カウンタの値から「１」を減じる。

【０２６０】

次いで、示唆演出制御部７４は、当該受付操作カウンタのカウント数に対応した単打押し操作受付有効期間が経過したか否かを判断し（ステップＳ１６０４）、当該単打押し操作受付有効期間が経過していないと判断された場合（ステップＳ１６０４でＮＯ）、オンエッジが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１６０５）。即ち、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃにおけるエッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域を参照することで、操作ボタン６（可動体６ａ）に対する操作がなされたか否かを判断する。このようなオンエッジが検出されたか否かの判断は、オンエッジが検出されたと判断されるまで（ステップＳ１６０５でＹＥＳ）、又は当該単打押し操作受付有効期間が経過したと判断されるまで（ステップＳ１６０４でＹＥＳ）、繰り返し行われる。

【０２６１】

当該単打押し操作受付有効期間内にオンエッジが検出されたと判断した場合（ステップＳ１６０５でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃにおけるオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域に記憶されたオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ１６０６）。即ち、示唆演出制御部７４は、オンエッジの検知により遊技者による操作ボタン６に対する操作があったと判断できる場合（ステップＳ１６０５でＹＥＳ）、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。即ち、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が単打押し操作であるか長押し操作であるか否かを

判断することができる。

【０２６２】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数でないと判断した場合（ステップＳ１６０６でＮＯ）、即ちオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数未満であると判断できる場合、示唆演出制御部７４は、当該単打押し操作受付有効期間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１６０７）。そしてオンエッジの検出後に単打押し操作受付有効期間が経過していない場合（ステップＳ１６０７でＮＯ）、オフエッジが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１６０８）。そしてオフエッジが検出されない場合（ステップＳ１６０８でＮＯ）、示唆演出制御部７４は、ステップＳ１６０６に戻り、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であると判断するか（ステップＳ１６０６でＹＥＳ）、オンエッジの検出後に当該単打押し操作受付有効期間が経過したと判断するか（ステップＳ１６０７でＹＥＳ）、又はオフエッジを検出したと判断するまで（ステップＳ１６０８でＹＥＳ）、先に説明したステップＳ１６０６～Ｓ１６０８の判断を繰り返し行う。

【０２６３】

一方、オフエッジを検出した場合（ステップＳ１６０８でＹＥＳ）、又はオンエッジの検出後に当該単打押し操作受付有効期間が経過した場合（ステップＳ１６０７でＹＥＳ）、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間未満であり、単打押し操作がなされたと判断できるため、図３９に示すように示唆演出制御部７４は、セリフ演出実行処理を行う（ステップＳ１６１０）。その後、示唆演出制御部７４は、受付操作カウンタのカウント数が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ１６１１）。

【０２６４】

これに対して、図３８に示すようにオン－オフエッジ間カウンタのカウント数が所定数であると判断した場合（ステップＳ１６０６でＹＥＳ）、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であると判断できることから、操作ボタン６に対して長押し操作が行われたと判断できる。そのため、示唆演出制御部７４は、長押し操作フラグをセットし（ステップＳ１６０９）、その後、示唆演出制御部７４は、図３９に示すように受付操作カウンタのカウント数が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ１６１１）。

【０２６５】

ここで、「長押し操作フラグ」は、後述する示唆演出におけるセリフ演出実行処理のステップＳ１７００（図４０）で参照される。即ち、示唆演出の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）の少なくとも１つの期間で操作ボタン６に対する長押し操作がなされ、「長押し操作フラグ」がセットされている場合、当該単打押し操作受付有効期間における操作ボタン６の操作に対するセリフ演出の実行が制限されると共に、当該単打押し操作受付有効期間以降の単打押し操作受付有効期間における操作ボタン６の操作に対するセリフ演出の実行が制限される。この「長押し操作フラグ」は、後述する第２段階演出における最終結果報知演出実行処理のステップＳ２２０８又はＳ２２１１（図４５）でも参照される。即ち、示唆演出の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）の少なくとも１つの期間で操作ボタン６に対する長押し操作がなされ、「長押し操作フラグ」がセットされている場合、第２段階演出における最終結果報知演出実行処理の成功演出１０７の実行が制限される。

【０２６６】

一方、図３８に示すようにオンエッジが検出されることなく（ステップＳ１６０５でＮＯ）、当該単打押し操作受付有効期間が経過した場合（ステップＳ１６０４でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、受付操作カウンタのカウント数が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ１６１１）。即ち、示唆演出制御部７４は、３回の単打押し操作受付有効期間が終了したか否かを判断する。

【０２６７】

受付操作カウンタのカウント数が「０」でないと判断した場合（ステップＳ１６１１でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、図３８のステップＳ１６０２に戻り、ステップＳ１６

０２～図３９のステップＳ１６１０までの判断をステップＳ１６１１において受付操作カウンタのカウント数が「０」であると判断されるまで（ステップＳ１６１１でＹＥＳ）、繰り返し行う。

【０２６８】

図４０は、示唆演出進行処理（図３９のステップＳ１６１０）におけるセリフ演出実行処理の詳細を示すフローチャートである。

【０２６９】

図４０に示すように、セリフ演出実行処理を開始すると、まず示唆演出制御部７４は、長押し操作フラグがセットされているか否かを判断する（ステップＳ１７００）。即ち、示唆演出制御部７４は、示唆演出１０３における当該単打押し操作受付期間及びそれ以前の単打押し操作受付有効期間において、操作ボタン６に対する長押し操作がなされているか否かを判断する。長押し操作フラグがセットされていない場合（Ｓ１７００でＮＯ）、示唆演出制御部７４は、第２のセリフ演出が実行済みであるか否かを判断する（ステップＳ１７０１）。第２のセリフ演出が実行済みでない場合（ステップＳ１７０１でＮＯ）、示唆演出制御部７４は、第１のセリフ演出が実行済みであるか否かを判断し（ステップＳ１７０２）、第１のセリフ演出が実行済でない場合（ステップＳ１７０２でＮＯ）、第１のセリフ演出を実行する（ステップＳ１７０３）。即ち、示唆演出における当該単打押し操作受付期間及びそれ以前の単打押し操作受付有効期間において、操作ボタン６に対する長押し操作がなされていない場合（ステップＳ１７００でＮＯ）、第１のセリフ演出及び第２のセリフ演出のいずれもが実行されていないときには（ステップＳ１７０１及びステップＳ１７０２でＮＯ）、第１のセリフ演出が実行される（ステップＳ１７０３）。

【０２７０】

また長押し操作フラグがセットされていない場合（ステップＳ１７００でＮＯ）、第２のセリフ演出が実行されておらず（ステップＳ１７０１でＮＯ）、第１のセリフが実行済みであるときには（ステップＳ１７０２でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、第２のセリフ演出を実行する（ステップＳ１７０４）。

【０２７１】

さらに長押し操作フラグがセットされていない場合（ステップＳ１７００でＮＯ）、第２のセリフ演出が実行されているときには（ステップＳ１７０１でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、第３のセリフ演出を実行する（ステップＳ１７０５）。

【０２７２】

一方、長押し操作フラグがセットされている場合（ステップＳ１７００でＹＥＳ）、第１のセリフ演出、第２のセリフ演出及び第３のセリフ演出のいずれのセリフ演出も実行することなく、セリフ演出実行処理を終了する。セリフ演出実行処理が終了した場合、示唆演出制御部７４が受付操作カウンタの値が「０」であると判断したときに（ステップＳ１６０４でＹＥＳ）、示唆演出処理を終了する。

【０２７３】

図４１及び図４２は、示唆演出制御処理における示唆演出進行処理の他の例を示すフローチャートである。

【０２７４】

図４１及び図４２に示す例では、単打押し操作受付有効期間における操作ボタン６に対する単打押し操作及び長押し操作の有無の判定は、図３８に示す示唆演出制進行理と同様に行われる。一方、図４１及び図４２に示す例では、単打押し操作受付有効期間において操作ボタン６に対する長押し操作が行われたと判定できる場合（ステップＳ１６０６でＹＥＳ）の演出実行手法は、図４０に示す第１段階シナリオ演出制進行理における演出実行手法とは異なる。

【０２７５】

具体的には、図４１に示す例では、図３８に示す例において操作ボタン６に対して単打押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１６０７又はＳ１６０８でＹＥＳ）、又は長押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１６０６でＹＥＳ）、示唆演出

制御部７４は、セリフ演出実行処理を行う（ステップＳ１８００）。即ち、本例の示唆演出進行処理では、単打押し操作受付期間において操作ボタン６に対する単打押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１６０７又はＳ１６０８でＹＥＳ）に限らず、長押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１６０６でＹＥＳ）においてもセリフ演出が実行される。

【０２７６】

ここで、本例のセリフ演出実行処理は、図４０に示すセリフ演出処理と基本的に同様にして行われる。ただし、当該セリフ演出実行処理では操作ボタン６に対する長押し操作がなされたときに、単打押し操作がなされたときと同様に第１のセリフ演出、第２のセリフ演出及び第３のセリフ演出のうちのいずれかが実行されることから、ステップＳ１７００における長押し操作フラグがセットされているかの判断は省略される。

【０２７７】

そして示唆演出制御部７４は、図４１のＳ１８０１において受付操作カウンタが「０」であると判断されるまで（ステップＳ１８０１でＹＥＳ）、図３８に示すステップＳ１６０２～Ｓ１６０９、図４１に示すステップＳ１８００及びＳ１８０１を繰り返し行い、受付操作カウンタが「０」であると判断されたときに（ステップＳ１８０１でＹＥＳ）、示唆演出処理を終了する。

【０２７８】

一方、　図４２に示す例では、図３８に示す例において操作ボタン６に対して単打押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１６０７又はＳ１６０８でＹＥＳ）、セリフ演出実行処理を行う（ステップＳ１９００）。本例のセリフ演出実行処理は、図４０に示すセリフ演出処理と同様にして行われる。

【０２７９】

また図３８に示す例において操作ボタン６に対して長押し操作がなされたと判断できる場合（ステップＳ１６０６でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、特別セリフ演出実行処理を行う（ステップＳ１９０１）。特別セリフ演出としては、例えば第１～第４のセリフパターンにでは規定されていない特別なセリフ（例えば「長押しだよ！」、「単打押ししてね！」）をキャラクタ８０ａ,８０ｂが発する演出が挙げられる。このような演出以外の特別セリフ演出としては、例えばセリフの文字色、セリフ枠の色、セリフ枠内の色、キャラクタ８０ａ,８０ｂの背景色などを通常とは異なるものとする演出の他、ミニキャラの登場、セリフを発する側のキャラクタ８０ａ,８０ｂを通常よりも拡大して表示した上でキャラクタ８０ａ,８０ｂがセリフを発する演出が挙げられる。またキャラクタの拡大は、カットイン演出として行うこともできる。

【０２８０】

そして示唆演出制御部７４は、図４２のＳ１９０２において受付操作カウンタが「０」であると判断されるまで（ステップＳ１９０２でＹＥＳ）、図３８に示すステップＳ１６０２～Ｓ１６０９、図４２に示すステップＳ１９００～Ｓ１９０２を繰り返し行い、受付操作カウンタが「０」であると判断されたときに（ステップＳ１９０２でＹＥＳ）、示唆演出処理を終了する。

【０２８１】

尚、示唆演出の単打押し操作受付期間において操作ボタン６に対する長押し操作がなされたと判断できる場合、特別セリフ演出を行うことに代えて、セリフ演出とは異なる演出（例えば無セリフのカットイン演出、無セリフのミニキャラ演出、ブラックアウト演出、期待度をパーセンテージ表示する演出）を実行するようにしてもよい。

【０２８２】

図４３は、第２段階演出制御処理（図３０のステップＳ１１０５）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。

【０２８３】

第２段階演出制御部７６は、第２段階演出制御処理を開始すると、第２段階シナリオ演出進行処理を行い（ステップＳ２０００）、その後、最終結果報知演出実行処理を行う（

ステップＳ２００１）。

【０２８４】

図４４及び図４５は、第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＡに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。

【０２８５】

第１シナリオ演出パターンＡは、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作が行われている操作時間の全てを加算し、その操作時間の加算値（全操作時間）が所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理するものである。ここで、操作時間の全てを加算とは、操作ボタン６が継続的に操作されている場合に限らず、断続的に操作された場合であっても、その全ての操作に関する操作時間の全てを加算することを意味する。

【０２８６】

図４４に示すように、第１シナリオ演出パターンＡの第２段階シナリオ演出進行処理を開始してから所定時間が経過してタイミングＴ３$_1$になると、遊技者による長押し操作を受け付ける長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始する（ステップＳ２１００でＹＥＳ）。

【０２８７】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始すると（ステップＳ２１００でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、オンエッジが検出されたか否かを判断し（ステップＳ２１０１）、先に第２段階シナリオ初期演出が実行されていないことを条件に（ステップＳ２１０２でＮＯ）、第２段階シナリオ初期演出を実行する（ステップＳ２１０３）。

【０２８８】

この第２段階シナリオ初期演出進行処理は、画像表示器１２の表示画面を初期画面１０５ｂから第２画面１０５ｂへと遷移させつつ、長押し操作が行われた場合よりもシナリオ進行演出の進行度（星座完成への進行度）が少ない状態（空欄部分（未点灯の星）がより多い状態）まで進行させる。尚、オンエッジが検出されたか否かは（ステップＳ２００１）、第２段階演出制御部７６がＲＡＭ３３ｃにおけるエッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域を参照することにより判定する。

【０２８９】

一方、第２段階シナリオ初期演出を実行した場合（ステップＳ２１０３）、その後、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２１０４）。同様に、オンエッジが検出されず（ステップＳ２１０１でＮＯ）、又はオンエッジが検出されたが既に第２段階シナリオ初期演出が実行されている場合にも（ステップＳ２１０２でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２１０４）。

【０２９０】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２１０４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃにおけるオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域に記憶されたオン信号数（オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数）が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２１０５）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。そして第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が長押し操作であるか否かを判断することができる。

【０２９１】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数でないと判断した場合（ステップＳ２１０５でＮＯ）、即ちオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数未満であると判断できる場合、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃにおけるオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域に記憶された累積オン信号数カウンタ

のカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２１０６）。ここで、累積オン信号数カウンタのカウント数は、上述のように演出制御基板３３により一定時間毎（例えば2ミリ秒毎）に実行されるタイマ割込処理において操作制御部６６により更新され、オンエッジ又はオフエッジが検出されることとは無関係にスイッチオン信号のサンプリング数を累積（加算）したものである。そのため、第２段階演出制御部７６は、累積オン信号数カウンタのカウント数を参照することで、操作ボタン６に対して断続的に操作が行われる場合であっても、その操作時間の合計（全操作時間）を把握することができる。

【０２９２】

累積オン信号数カウンタのカウント数が所定数でない場合（ステップＳ２１０６でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタ又は累積オン信号数カウンタのカウント数が所定数であると判断されるか（ステップＳ２１０５又は２１０６でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したと判断されるまで（ステップＳ２１０４でＹＥＳ）、先に説明したステップＳ２１０４～Ｓ２１０６を繰り返し行う。

【０２９３】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２１０５でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないことを条件に（ステップＳ２２０８でＮＯ）、進行段階として第２段階を決定する（ステップＳ２２０９）。この第２段階は、後述する最終結果報知演出として選択された演出を参照して決定される。例えば、最終結果報知演出として成功演出１０７が選択されている場合には、ＲＵＳＨ星座を構成する星の空欄部分が全て埋まる段階まで進行する第２段階が選択される。これに対して、失敗演出１０８又は失敗演出１０９後に復活演出１１０を行う演出が選択されている場合には、第２段階に未到達の段階が選択される。そして第２段階演出制御部７６は、予め定められた段階まで所定の順序で星の空欄部分が埋まっていく第２段階シナリオ演出進行処理を実行し（ステップＳ２２１０）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０２９４】

同様に、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において累積オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２１０６でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないことを条件に（ステップＳ２２０８でＮＯ）、進行段階として第２段階を決定し（ステップＳ２２０９）、第２段階シナリオ演出進行処理を実行する（ステップＳ２２１０）。即ち、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２１０５でＹＥＳ）、即ち操作ボタン６に対して所定時間以上継続して操作がなされる場合に限らず、通常は長押し操作とは判定されない操作ボタン６に対する断続的な操作が行われた場合であっても、その操作時間の合計が所定時間以上であれば、長押し操作がなされた場合と同等に処理することで長押し操作を条件に実行する演出を行い（ステップＳ２２１０）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０２９５】

このように、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）における操作ボタン６に対する操作時間の累積値が所定時間以上である場合にも、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間である長押し操作と同等に処理することで、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）に操作ボタン６に対して連打押し操作がなされ、あるいは操作ボタン６に対する操作の開始が遅れた場合であっても、操作ボタン６に対して所定時間以上の継続操作による長押し操作を行った場合と同等の演出が実行されることとなる。その結果、遊技方法に対する知識が不十分な遊技者などが長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において長押し操作以外に操作を行った場合であっても、長押し操作が行われることを条件に実行される演出が行われることで、十分に楽しめる遊技機１を提供することができる。

【０２９６】

尚、第２段階は、後述する最終結果報知演出が既に決定されている場合を前提として説明したが、最終結果報知演出は、最終結果報知演出処理を行う段階で決定しもよく、その場合には特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させるものであるか否かによって第２段階を決定すればよい。

【０２９７】

一方、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ又は累積オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合であっても（ステップＳ２１０５又はＳ２１０６でＹＥＳ）、ステップＳ２２０８において長押し操作フラグがセットされているときには（ステップＳ２２０８でＹＥＳ）、進行段階として最少進行幅を決定する（ステップＳ２２１２）。この最少進行幅は、第２段階に到達しない進行幅であって、長押し操作がなされたと判断できる場合に選択される最少選択幅に相当する。そして第２段階演出制御部７６は、予め定められた段階まで所定の順序で星の空欄部分が埋まっていく第２段階シナリオ演出進行処理を実行し（ステップＳ２２１０）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０２９８】

ここで、長押し操作フラグは、上述のように示唆演出処理における３回の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）のうちの少なくとも１回の単打押し操作受付有効期間で長押し操作がなされたときにセットされるものである（図３８のステップＳ１６０９）。そのため、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ又は累積オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合であっても（ステップＳ２１０５又はＳ２１０６でＹＥＳ）、即ち長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対して長押し操作や長押し操作とみなされる操作がなされる場合であっても、示唆演出処理の単打押し操作受付有効期間（１）～（３）において長押し操作がなされれば、第２段階シナリオ進行演出における演出の実行が制限される。即ち、第２段階演出１０４とは異なる演出期間における長押し操作以外の操作（例えば単打押し操作や連打押し操作）の受付期間において長押し操作がなされた場合、第２段階演出制御部７６は、第２段階演出１０４（第２段階シナリオ進行演出１０５）における長押し演出の実行を実行しないようにしてもよい。

【０２９９】

これに対して、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされたが、その操作が長押し操作ではない場合（図４４のステップＳ２１０７でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないことを条件に（ステップＳ２２１１でＮＯ）、進行段階として最少進行幅を決定し（ステップＳ２２１２）、第２段階シナリオ演出進行処理を実行し（ステップＳ２２１０）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。また第２段階演出制御部７６は、長押し操作フラグがセットされていれば（ステップＳ２２１１でＹＥＳ）、進行段階の決定及び第２段階シナリオ演出実行処理を行うことなく（第１段階で進行した段階から進行させることなく）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０３００】

同様に、第２段階演出制御部７６は、操作ボタン６に対する操作が全くなされずに長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したときには（図４４のステップＳ２１０７でＹＥＳ）、進行段階の決定及び第２段階シナリオ演出実行処理を行うことなく、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０３０１】

図４６は、第２段階演出制御処理における最終結果報知演出実行処理の詳細を示すフローチャートである。

【０３０２】

第２段階演出制御部７６は、最終結果報知演出実行処理を開始すると、まず最終結果報知演出として選択された演出が成功演出１０７であるか否かを判断し（ステップＳ２３００）、成功演出１０７が選択されている場合には（ステップＳ２３００でＹＥＳ）、成功

演出１０７を実行する。この成功演出１０７は、例えば第２段階シナリオ演出において画像表示器１２に表示させたＲＵＳＨ星座が完成した第１画面１０７ａから画面表示を遷移させ、ＲＵＳＨ星座が完成したことを示す第２画面１０７ｂ（例えば図２７の「星座完成！」などの画面）を表示させることで行われる。

【０３０３】

一方、最終結果報知演出として成功演出１０７が選択されていない場合（ステップＳ２３００でＮＯ）、最終結果報知演出として選択された演出が失敗演出１０８であるか否かを判断し（ステップＳ２３０２）、失敗演出１０８が選択されている場合には（ステップＳ２３０２でＹＥＳ）、失敗演出１０８を実行する。この失敗演出１０８は、例えば第２段階シナリオ演出において画像表示器１２に表示させたＲＵＳＨ星座が未完成の第１画面１０８ａから画面表示を遷移させ、ＲＵＳＨ星座が完成していないことを示す第２画面１０８ｂ（例えば図２９（ａ）の「残念失敗！」などの画面）を表示させることで行われる。

【０３０４】

また最終結果報知演出として成功演出１０７及び失敗演出１０８が共に選択されていない場合（ステップＳ２３０２でＮＯ）、失敗演出１０９を実行した後に復活演出１１０を実行する（ステップＳ２３０４）。この失敗演出１０９は、先に説明した失敗演出１０８と同様に、例えば第２段階シナリオ演出において画像表示器１２に表示させたＲＵＳＨ星座が未完成の第１画面１０９ａから画面表示を遷移させ、ＲＵＳＨ星座が完成していないことを示す第２画面１０９ｂ（例えば図２９（ｂ）の「残念失敗！」などの画面）を表示させることで行われる。一方、復活演出１１０は、第２画面１０９ｂを表示させてから所定時間経過してタイミングＴ５になると、結果的に成功であることを示す第３画面１１０ｂを表示させることで行われる。

【０３０５】

このように、成功演出１０７、失敗演出１０８、又は失敗演出１０９後に復活演出１１０を行い、タイミングＴ６になると最終結果報知演出を終了する。

【０３０６】

図４７は、第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＢに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。

【０３０７】

第１シナリオ演出パターンＢは、長押し操作受付有効期間（$Ｔ３_{1}$～Ｔ４）において操作ボタン６に対して連打押し操作がなされた以降の操作時間の全てを加算し、その操作時間の加算値（全操作時間）が所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理するものである。ここで、操作時間の全てを加算とは、操作ボタン６が継続的に操作されている場合に限らず、断続的に操作された場合であっても、連打押し操作以降の全ての操作に関する操作時間の全てを加算することを意味する。

【０３０８】

図４７に示すように、第１シナリオ演出パターンＢの第２段階シナリオ演出進行処理を開始してから所定時間が経過してタイミング$Ｔ３_{1}$になると、遊技者による長押し操作を受け付ける長押し操作受付有効期間（$Ｔ３_{1}$～Ｔ４）を開始する（ステップＳ２４００でＹＥＳ）。

【０３０９】

長押し操作受付有効期間（$Ｔ３_{1}$～Ｔ４）を開始すると（ステップＳ２４００でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、オンエッジが検出されたか否かを判断し（ステップＳ２４０１）、先に第２段階シナリオ初期演出が実行されていないことを条件に（ステップＳ２４０２でＮＯ）、第２段階シナリオ初期演出を実行する（ステップＳ２４０３）。

【０３１０】

一方、第２段階シナリオ初期演出を実行した場合（ステップＳ２４０３）、その後、長押し操作受付有効期間（$Ｔ３_{1}$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２４０４）。同様に、オンエッジが検出されず（ステップＳ２４０１でＮＯ）、又はオンエッジ

が検出されたが既に第２段階シナリオ初期演出が実行されている場合にも（ステップＳ２４０２でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２４０４）。

【０３１１】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２４０４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃに記憶されたオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２４０５）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。そして第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が長押し操作であるか否かを判断することができる。

【０３１２】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数でないと判断した場合（ステップＳ２４０５でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃに記憶された累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数以上であるか否かを判断する（ステップＳ２４０６）。ここで、累積オンエッジ数カウンタは、上述のように操作ボタン６が操作された回数を示すものである。そのため、第２段階演出制御部７６は、累積オンエッジ数カウンタを参照することで、操作ボタン６に対して連打押し操作がなされたか否かを判断することができる。この場合の累積オンエッジ数カウンタのカウント数における「所定数」は、操作ボタン６に対する操作を連打押し操作と判定できる数であればよく、「２」以上の整数から選択される。

【０３１３】

累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数以上である場合（ステップＳ２４０６でＹＥＳ）、即ち長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対して連打押し操作がなされたと判断できる場合、第２段階演出制御部７６は、累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数であると判定されてから、ＲＡＭ３３ｃに記憶された累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２４０７）。累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数は、累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数となったときの累積オン信号数カウンタのカウント数からの増加数である。そのため、累積オンエッジ数カウンタのカウント数の増加数は、累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数となったときの累積オン信号数カウンタのカウント数を記憶しておき、この累積オン信号数カウンタのカウント数を現在の累積オン信号数カウンタのカウント数から差分することで算出することができる。また、累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数となったときに、累積オン信号数の増加数をカウントするカウンタを稼働させることで、当該増加数を把握するようにしてもよい。

【０３１４】

累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数でない場合（ステップＳ２４０７でＮＯ）、又は累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定値未満である場合（ステップＳ２４０６でＮＯ）第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタ又は累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数であると判断されるか（ステップＳ２４０５又は２４０７でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したと判断されるまで（ステップＳ２４０４でＹＥＳ）、先に説明したステップＳ２４０１～Ｓ２４０７を繰り返し行う。

【０３１５】

そして第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２４０５でＹＥＳ）、又は連打押し操作が行われた後の累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数である場合（ステップＳ２４０７でＹＥＳ）、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２０８でＮＯ）進行段階とし

て第２段階を決定し（ステップＳ２２０９）、長押し操作フラグがセットされているときに（ステップＳ２２０８でＹＥＳ）進行段階として最少進行幅を決定する（ステップＳ２２１２）。

【０３１６】

このように、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）における連打押し操作後の操作ボタン６に対する操作時間の累積値が所定時間以上である場合にも、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間である長押し操作と同等に処理することで、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）に操作ボタン６に対して連打押し操作がなされ、あるいは操作ボタン６に対する操作の開始が遅れた場合であっても、操作ボタン６に対して所定時間以上の継続操作による長押し操作を行った場合と同等の演出が実行されることとなる。その結果、遊技方法に対する知識が不十分な遊技者などが長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において長押し操作以外の操作を行った場合であっても、十分に楽しめる遊技機１を提供することができる。

【０３１７】

また第２段階演出制御部７６は、図４７に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされたが、その操作が長押し操作ではない場合（ステップＳ２４０８でＮＯ）、図４５に示すように第２段階演出制御部７６は長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２１１でＮＯ）進行段階として最少進行幅を決定し（ステップＳ２２１２）、第２段階シナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ２２１０）。

【０３１８】

一方、第２段階演出制御部７６は、図４７に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされていない場合（ステップＳ２４０８でＹＥＳ）、図４５に示すように進行段階の決定及び第２段階シナリオ演出実行処理を行うことなく（第１段階で進行した段階から進行させることなく）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０３１９】

さらに第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ演出進行処理を終了した後に、引き続き図４６に示す最終結果報知演出処理を実行することで、第１シナリオ進行演出制御処理を終了する。

【０３２０】

図４８は、第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＣに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。

【０３２１】

第１シナリオ演出パターンＣは、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始から所定時間経過以降の操作時間の全てを加算し、その操作時間の加算値が所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理するものである。ここで、操作時間の全てを加算とは、操作ボタン６が継続的に操作されている場合に限らず、断続的に操作された場合であっても、連打押し操作以降の全ての操作に関する操作時間の全てを加算することを意味する。

【０３２２】

図４８に示すように、第１シナリオ演出パターンＣの第２段階シナリオ演出進行処理を開始してから所定時間が経過してタイミングＴ３$_1$になると、遊技者による長押し操作を受け付ける長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始する（ステップＳ２５００でＹＥＳ）。

【０３２３】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始すると（ステップＳ２５００でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、オンエッジが検出されたか否かを判断し（ステップＳ２５０１）、先に第２段階シナリオ初期演出が実行されていないことを条件に（ステップＳ２５０２でＮＯ）、第２段階シナリオ初期演出を実行する（ステップＳ２５０３）。

【０３２４】
一方、第２段階シナリオ初期演出を実行した場合（ステップＳ２５０３）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２５０４）。同様に、オンエッジが検出されず（ステップＳ２５０１でＮＯ）、又はオンエッジが検出されたが既に第２段階シナリオ初期演出が実行されている場合にも（ステップＳ２５０２でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２５０４）。
【０３２５】
長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２５０４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃに記憶されたオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２５０５）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。そして第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が長押し操作であるか否かを判断することができる。
【０３２６】
オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数でないと判断した場合（ステップＳ２５０５でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始から所定時間経過したか否かを判断する（ステップＳ２５０６）。
【０３２７】
長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始から所定時間経過している場合（ステップＳ２５０６でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始から所定時間経過後から、ＲＡＭ３３ｃに記憶された累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２５０７）。累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数は、第１シナリオ演出パターンＢの場合と同様にして算出することができる
【０３２８】
累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数でない場合（ステップＳ２５０７でＮＯ）、又は長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始から所定時間が経過していない場合（ステップＳ２５０６でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタ又は累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数であると判断されるか（ステップＳ２５０５又は２５０７でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したと判断されるまで（ステップＳ２５０４でＹＥＳ）、先に説明したステップＳ２５０１～Ｓ２５０７を繰り返し行う。
【０３２９】
そして第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２５０５でＹＥＳ）、又は長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始から所定時間経過後の累積オン信号数カウンタのカウント数の増加数が所定数である場合（ステップＳ２５０７でＹＥＳ）、長押し操作フラグがセットされていないときに（図４５のステップＳ２２０８でＮＯ）進行段階として第２段階を決定し（ステップＳ２２０９）、長押し操作フラグがセットされているときに（図４５のステップＳ２２０８でＹＥＳ）進行段階として最少進行幅を決定する（ステップＳ２２１２）。
【０３３０】
このように、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）における所定時間経過後の操作ボタン６に対する操作時間の累積値が所定時間以上である場合にも、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間である長押し操作と同等に処理することで、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）に操作ボタン６に対して連打押し操作がなされ、あるいは操作ボタン６に対する操作の開始が遅れた場合であっても、操作ボタン６に対して所定時間以上

の継続操作による長押し操作を行った場合と同等の演出が実行されることとなる。その結果、遊技方法に対する知識が不十分な遊技者などが長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において長押し操作以外の操作を行った場合であっても、十分に楽しめる遊技機１を提供することができる。

【０３３１】

また第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされたが、その操作が長押し操作ではない場合（ステップＳ２５０８でＮＯ）、図４５に示すように第２段階演出制御部７６は長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２１１でＮＯ）進行段階として最少進行幅を決定し（ステップＳ２２１２）、第２段階シナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ２２１０）。

【０３３２】

一方、第２段階演出制御部７６は、図４８に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされていない場合（ステップＳ２５０８でＹＥＳ）、図４５に示すように進行段階の決定及び第２段階シナリオ演出実行処理を行うことなく（第１段階で進行した段階から進行させることなく）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０３３３】

さらに第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ演出進行処理を終了した後に、引き続き図４６に示す最終結果報知演出処理を実行することで、第１シナリオ進行演出制御処理を終了する。

【０３３４】

図４９及び図５０は、第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＤに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。

【０３３５】

第１シナリオ演出パターンＤは、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）における操作ボタン６に対する継続操作時間が長押し操作には該当しない特定時間以上の操作時間の全てを加算し、その操作時間の加算値が第２所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理するものである。

【０３３６】

図４９に示すように、第１シナリオ演出パターンＤの第２段階シナリオ演出進行処理を開始してから所定時間が経過してタイミングＴ３$_1$になると、遊技者による長押し操作を受け付ける長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始する（ステップＳ２６００でＹＥＳ）。

【０３３７】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始すると（ステップＳ２６００でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、オンエッジが検出されたか否かを判断し（ステップＳ２６０１）、先に第２段階シナリオ初期演出が実行されていないことを条件に（ステップＳ２６０２でＮＯ）、第２段階シナリオ初期演出を実行する（ステップＳ２６０３）。

【０３３８】

一方、第２段階シナリオ初期演出を実行した場合（ステップＳ２６０３）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２６０４）。同様に、オンエッジが検出されず（ステップＳ２６０１でＮＯ）、又はオンエッジが検出されたが既に第２段階シナリオ初期演出が実行されている場合にも（ステップＳ２６０２でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２６０４）。

【０３３９】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２６０４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃに記憶されたオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２６０

５）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。そして第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が長押し操作であるか否かを判断することができる。

【０３４０】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数でないと判断した場合（ステップＳ２６０５でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、図５０に示すようにオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第２所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２６０６）。ステップＳ２６０６における「第２所定数」は、ステップＳ２６０５における「第１所定数」よりも小さい数値として設定される。

【０３４１】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第２所定数である場合（ステップＳ２６０６でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、長押し時間カウンタに第２所定数を加算し（ステップＳ２６０７）、長押し時間カウンタのカウント数が特定数以上であるか否かを判断する（ステップＳ２６０８）。ステップＳ２６０８における「特定数」は、ステップＳ２６０５における「第１所定数」よりも小さく、ステップＳ２６０６における「第２所定数」よりも大きい数値として設定される。

【０３４２】

長押し時間カウンタのカウント数が特定数未満である場合（ステップＳ２６０８でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（$T3_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２６０９）。長押し操作受付有効期間（$T3_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２６０９でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間信号数カウンタが更新されたときに（ステップＳ２６１０でＹＥＳ）、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ２６１１でＹＥＳ）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オフエッジが検出されることでオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数がクリアされたか否かを判断する。

【０３４３】

オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が「０」でない場合（ステップＳ２６１１でＮＯ）、即ちオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数の更新がなされたが、そのカウント数がクリアされていない場合（ステップＳ２６１１でＮＯ）、長押し時間カウンタのカウント数に「１」を加算する（ステップＳ２６１２）。即ち、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が第２所定数に達して以降は、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数がクリアされるまで（オフエッジが検出されるまで）、長押し操作受付有効期間が経過しないことを条件に（ステップＳ２６０９でＮＯ）、操作信号をサンプリングする度に長押し時間カウンタを「１」ずつインクリメントする。

【０３４４】

第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が第２所定数でない場合（ステップＳ２６０６でＮＯ）、又はオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数がクリアされた場合（ステップＳ２６１１でＹＥＳ）、図４９のステップＳ２６０１に戻り、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が第１所定数であると判断され（ステップＳ２６０５でＹＥＳ）、長押し時間カウンタが特定数以上であると判断され（ステップＳ２６０８でＹＥＳ）、又は長押し操作受付有効期間が経過したと判断されるまで（ステップＳ２６０９又は２６１３でＹＥＳ）、図４９及び図５０を参照して先に説明したステップＳ２６０１～Ｓ２６１１を繰り返し行う。

【０３４５】

そして第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（$T3_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数である場合（ステップＳ２６０５でＹＥＳ）、又は長押し時間カウンタのカウント数が特定数以上である場合（

ステップＳ２６０８でＹＥＳ）、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２０８でＮＯ）進行段階として第２段階を決定し（ステップＳ２２０９）、長押し操作フラグがセットされているときに（ステップＳ２２０８でＹＥＳ）進行段階として最少進行幅を決定する（ステップＳ２２１２）。

【０３４６】

このように、特定時間以上の操作時間の全てを加算し、その操作時間の加算値が第２所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理することで、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）に操作ボタン６に対して連打押し操作がなされ、あるいは操作ボタン６に対する操作の開始が遅れた場合であっても、操作ボタン６に対して所定時間以上の継続操作による長押し操作を行った場合と同等の演出が実行されることとなる。その結果、遊技方法に対する知識が不十分な遊技者などが長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において長押し操作以外に操作を行った場合であっても、十分に楽しめる遊技機１を提供することができる。

【０３４７】

また第２段階演出制御部７６は、図４９又は図５９に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされたが、その操作が長押し操作ではない場合（ステップＳ２６０９でＹＥＳ又はステップＳ２６１３でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２１１でＮＯ）進行段階として最少進行幅を決定し（ステップＳ２２１２）、第２段階シナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ２２１０）。

【０３４８】

一方、第２段階演出制御部７６は、図４９に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされていない場合（ステップＳ２６１３でＹＥＳ）、図４５に示すように進行段階の決定及び第２段階シナリオ演出実行処理を行うことなく（第１段階で進行した段階から進行させることなく）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０３４９】

さらに第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ演出進行処理を終了した後に、引き続き図４６に示す最終結果報知演出処理を実行することで、第１シナリオ進行演出制御処理を終了する。

【０３５０】

図５１及び図５２は、第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＥに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。

【０３５１】

第１シナリオ演出パターンＥは、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）における操作ボタン６に対する継続操作時間が長押し操作には該当しない特定時間以上の操作時間の全てを加算すると共に、当該特定時間未満の操作時間については所定倍してから操作時間として加算し、その操作時間の加算値が第２所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理するものである。

【０３５２】

図５１に示すように、第１シナリオ演出パターンＤの第２段階シナリオ演出進行処理を開始してから所定時間が経過してタイミングＴ３$_1$になると、遊技者による長押し操作を受け付ける長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始する（ステップＳ２７００でＹＥＳ）。

【０３５３】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始すると（ステップＳ２７００でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、オンエッジが検出されたか否かを判断し（ステップＳ２７０１）、先に第２段階シナリオ初期演出が実行されていないことを条件に（ステップＳ２７０２でＮＯ）、第２段階シナリオ初期演出を実行する（ステップＳ２７０３）。

【０３５４】

一方、第２段階シナリオ初期演出を実行した場合（ステップＳ２７０３）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２７０４）。同様に、オンエッジが検出されず（ステップＳ２７０１でＮＯ）、又はオンエッジが検出されたが既に第２段階シナリオ初期演出が実行されている場合にも（ステップＳ２７０２でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２７０４）。

【０３５５】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２７０４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃに記憶されたオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２７０５）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。そして第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が長押し操作であるか否かを判断することができる。

【０３５６】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数でないと判断した場合（ステップＳ２７０５でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、図５２に示すようにオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第２所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２７０６）。ステップＳ２７０６における「第２所定数」は、図５１のステップＳ２７０５における「第１所定数」よりも小さい数値として設定される。

【０３５７】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第２所定数である場合（ステップＳ２７０６でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、長押し時間カウンタに第２所定数を加算し（ステップＳ２７０７）、長押し時間カウンタのカウント数が特定数以上であるか否かを判断する（ステップＳ２７０８）。ステップＳ２７０８における「特定数」は、図５１のステップＳ２７０５における「第１所定数」よりも小さく、ステップＳ２７０６における「第２所定数」よりも大きい数値として設定される。

【０３５８】

長押し時間カウンタのカウント数が特定数未満である場合（ステップＳ２７０８でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２７０９）。長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２７０９でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間信号数カウンタが更新されたときに（ステップＳ２７１０でＹＥＳ）、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ２７１１）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オフエッジが検出されることでオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数がクリアされたか否かを判断する。

【０３５９】

オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が「０」でない場合（ステップＳ２７１１でＮＯ）、即ちオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数の更新がなされたが、そのカウント数がクリアされていない場合、長押し時間カウンタのカウント数に「１」を加算する（ステップＳ２７１２）。即ち、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が第２所定数に達して以降は、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数がクリアされるまで（オフエッジが検出されるまで）、長押し操作受付有効期間が経過しないことを条件に（ステップＳ２７０９でＮＯ）、操作信号をサンプリングする度に長押し時間カウンタを「１」ずつインクリメントする。

【０３６０】

また第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が第２所定数でない場合（ステップＳ２７０６でＮＯ）、オン－オフエッジ間信号数カウンタ

のカウント数が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ２７１３）。オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が「０」である場合（ステップＳ２７１３でＹＥＳ）、前回更新されたオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数を所定倍（×α）した数値を長押し信号数カウンタのカウント数に加算する。即ち、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が第１所定数でも第２所定数でもなく継続操作時間が短い場合には、その継続操作時間を所定倍してから長押し時間として加算する。

【０３６１】

そして第２段階演出制御部７６は、ステップＳ２７１４での長押し時間カウンタへの前回オン信号数を所定倍した数値の加算が終了した場合、ステップＳ２７１３でオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が「０」でないと判断（長押し時間カウンタへの加算対象となるほどの継続操作ではないが、操作ボタン６に対する操作が継続していると判断）された場合（ステップＳ２７１３でＮＯ）、又はステップＳ２７１１でオン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が「０」であると判断（長押し時間カウンタへの加算対象となったが、継続操作が終了したと判断）された場合（ステップＳ２７１１でＹＥＳ）、図５１のステップＳ２７０１に戻る。

【０３６２】

以下、オン－オフエッジ間信号数カウンタのカウント数が第１所定数であると判断され（ステップＳ２７０５でＹＥＳ）、長押し時間カウンタのカウント数が特定数以上である場合（ステップＳ２７０８でＹＥＳ）、又は長押し操作受付有効期間が経過したと判断されるまで（ステップＳ２７０４又は２７０９でＹＥＳ）、図５１及び図５２を参照して先に説明したステップＳ２７０１～Ｓ２７１４を繰り返し行う。

【０３６３】

そして第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が第１所定数である場合（ステップＳ２７０５でＹＥＳ）、又は長押し時間カウンタのカウント数が特定数以上である場合（ステップＳ２７０８でＹＥＳ）、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２０８でＮＯ）進行段階として第２段階を決定し（ステップＳ２２０９）、長押し操作フラグがセットされているときに（ステップＳ２２０８でＹＥＳ）進行段階として最少進行幅を決定する（ステップＳ２２１２）。

【０３６４】

このように、特定時間以上の操作時間の全てを加算すると共に操作時間が特定時間未満のものを所定倍して加算し、その操作時間の加算値が第２所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理するうことで、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）に操作ボタン６に対して連打押し操作がなされ、あるいは操作ボタン６に対する操作の開始が遅れた場合であっても、操作ボタン６に対して所定時間以上の継続操作による長押し操作を行った場合と同等の演出が実行されることとなる。その結果、遊技方法に対する知識が不十分な遊技者などが長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において長押し操作以外に操作を行った場合であっても、十分に楽しめる遊技機１を提供することができる。

【０３６５】

また第２段階演出制御部７６は、図５１に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされたが、その操作が長押し操作ではない場合（ステップＳ２７１５でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２１１でＮＯ）進行段階として最少進行幅を決定し（ステップＳ２２１２）、第２段階シナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ２２１０）。

【０３６６】

一方、第２段階演出制御部７６は、図５１に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされていない場合（ステップＳ２７１５でＹＥＳ）、図４５に示すように進行段階の決定及び第２段階シナリオ演出実行処理を

行うことなく（第１段階で進行した段階から進行させることなく）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０３６７】

さらに第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ演出進行処理を終了した後に、引き続き図４６に示す最終結果報知演出処理を実行することで、第１シナリオ進行演出制御処理を終了する。

【０３６８】

図５３は、第１シナリオ進行演出制御処理における第１シナリオ演出パターンＦに基づく第２段階シナリオ演出進行処理の一例を示すフローチャートである。

【０３６９】

第１シナリオ演出パターンＦは、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）の開始後に連打押し操作がなされて以降の経過時間が所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合と同等に処理するものである。

【０３７０】

図５３に示すように、第１シナリオ演出パターンＦの第２段階シナリオ演出進行処理を開始してから所定時間が経過してタイミングＴ３$_1$になると、遊技者による長押し操作を受け付ける長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始する（ステップＳ２８００でＹＥＳ）。

【０３７１】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）を開始すると（ステップＳ２８００でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、オンエッジが検出されたか否かを判断し（ステップＳ２８０１）、先に第２段階シナリオ初期演出が実行されていないことを条件に（ステップＳ２８０２でＮＯ）、第２段階シナリオ初期演出を実行する（ステップＳ２８０３）。

【０３７２】

そして第２段階シナリオ初期演出を実行した場合（ステップＳ２８０３）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２８０４）。同様に、オンエッジが検出されず（ステップＳ２８０１でＮＯ）、又はオンエッジが検出されたが既に第２段階シナリオ初期演出が実行されている場合にも（ステップＳ２８０２でＹＥＳ）、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２８０４）。

【０３７３】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過していない場合（ステップＳ２８０４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃに記憶されたオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２８０５）。即ち、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数に基づき、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間以上であるかを判断する。そして第２段階演出制御部７６は、ＲＡＭ３３ｃのオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数に達した否かを判断することで、遊技者による操作ボタン６に対する操作があった場合、その操作が長押し操作であるか否かを判断することができる。

【０３７４】

オン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数でないと判断した場合（ステップＳ２８０５でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数であるか否か、即ち連打押し操作がなされたか否かを判断する（ステップＳ２８０６）。この場合の「所定数」は、「２」以上の整数から任意に選択すればよい。

【０３７５】

長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において累積オンエッジ数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２８０６でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、計時カウンタを始動させた後（ステップＳ２８０７）、計時カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２８０９）。一方、累積オンエッジ数カウンタの

カウント数が所定数でない場合（ステップＳ２８０６でＮＯ）、計時カウンタのカウント数が所定数であるか否かを判断する（ステップＳ２８０９）。

【０３７６】

計時カウンタのカウント数が所定数でない場合（ステップＳ２８０９でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタが所定数であると判断されるか（ステップＳ２８０５でＹＥＳ）、又は長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）が経過したと判断されるまで（ステップＳ２８０４でＹＥＳ）、先に説明したステップＳ２８０１～Ｓ２８０９を繰り返し行う。

【０３７７】

そして第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）においてオン－オフエッジ間オン信号数カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２８０５でＹＥＳ）、又は計時カウンタのカウント数が所定数である場合（ステップＳ２８０９でＹＥＳ）、図４５に示すように長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２０８でＮＯ）進行段階として第２段階を決定し（ステップＳ２２０９）、長押し操作フラグがセットされているときに（ステップＳ２２０８でＹＥＳ）進行段階として最少進行幅を決定する（ステップＳ２２１２）。

【０３７８】

このように、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）における連打押し操作がなされて以降の経過時間が所定時間以上であるときに長押し操作がなされた場合にも、操作ボタン６に対する継続操作時間が所定時間である長押し操作と同等に処理することで、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）に操作ボタン６に対して連打押し操作がなされ、あるいは操作ボタン６に対する操作の開始が遅れた場合であっても、操作ボタン６に対して所定時間以上の継続操作による長押し操作を行った場合と同様の演出が実行されることとなる。その結果、遊技方法に対する知識が不十分な遊技者などが長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において長押し操作以外に操作を行った場合であっても、十分に楽しめる遊技機１を提供することができる。

【０３７９】

また第２段階演出制御部７６は、長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされたが、その操作が長押し操作ではない場合（ステップＳ２８１０でＮＯ）、図４５に示すように第２段階演出制御部７６は長押し操作フラグがセットされていないときに（ステップＳ２２１１でＮＯ）進行段階として最少進行幅を決定し（ステップＳ２２１２）、第２段階シナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ２２１０）。

【０３８０】

一方、図５３に示すように長押し操作受付有効期間（Ｔ３$_1$～Ｔ４）において操作ボタン６に対する操作がなされていない場合（ステップＳ２８１０でＹＥＳ）、図４５に示すように進行段階の決定及び第２段階シナリオ演出実行処理を行うことなく（第１段階で進行した段階から進行させることなく）、第２段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０３８１】

さらに第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ演出進行処理を終了した後に、引き続き図４６に示す最終結果報知演出処理を実行することで、第１シナリオ進行演出制御処理を終了する。

【０３８２】

＜第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出＞

次に、第２シナリオ演出パターン７８２について図５４～図８３を参照して説明する。ここで、第２シナリオ演出パターン７８２には、２０１４年７月１４日０：００～２０１４年７月２０日２４：００の時間に実行される第２シナリオ演出パターンＡと、２０１４年７月２１日０：００～２０１４年７月２６日２４：００の時間に実行される第２シナリオ演出パターンＢの２つの種類がある。図５４は、第２シナリオ演出パターンＡ及びＢに予め定義された第２シナリオ演出パターン７８２のタイミングを示すタイミングチャート

である。演出パターン決定部７０によって第２シナリオ演出パターンＡ又はＢが選択された場合、シナリオ進行演出制御部７３は、第１段階演出制御部７５、示唆演出制御部７４、及び第２段階演出制御部７６をこの順で機能させ、第２シナリオ演出パターン７８２として定められた第１段階演出２００、示唆演出２０３及び第２段階演出２０４をそれぞれ所定のタイミングで実行していく。

【０３８３】

第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出がタイミングＴ０で開始されると、まず第１段階演出制御部７５が第１段階演出期間（Ｔ０～Ｔ２）内において第１段階演出２００を実行するために機能する。

【０３８４】

第１段階演出制御部７５は、タイミングＴ０で第２シナリオ演出パターン７８２に対応するタイトル表示２０１を開始し、そのタイトル表示２０１をタイトル表示期間（Ｔ０～Ｔ１）の間継続させる。第１段階演出制御部７５は、タイトル表示期間（Ｔ０～Ｔ１）経過後に第１段階シナリオ進行演出期間（Ｔ１～Ｔ２）の開始タイミングであるタイミングＴ１になったこと、即ちタイトル表示期間（Ｔ０～Ｔ１）が終了したと判断した場合、その後、第１段階シナリオ進行演出２０２を開始する。

【０３８５】

第１段階シナリオ進行演出２０２がタイミングＴ１で開始されると、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作案内画像８２ｂ（演出ボタンを模した画像、操作有効時間のインジケータ）を表示させて遊技者に操作ボタン６の単打押し操作を促し、その後の単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{0}$～$Ｔ１_{4}$）において遊技者による操作ボタン６に対する単打押し操作を受け付けると共に、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{0}$～$Ｔ１_{4}$）内で遊技者による単打押し操作があったと判定した場合、この判定後、単打押し操作を受け付けたタイミングに応じてそれぞれ異なる第１段階まで第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出を進行させる第１段階シナリオ進行演出２０２を実行する。この第１段階は、初期段階よりも最終段階に進んだ段階であって最終段階には未到達の段階である。ここで、この場合の第１段階演出制御部７５による単打押し操作の有無の判断手法は、第１シナリオ演出パターン７８１の第１段階演出期間（Ｔ０～Ｔ２）における単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{1}$～$Ｔ１_{2}$）での第１段階演出制御部７５による単打押し操作及び長押し操作の有無の判断手法と同様である。

【０３８６】

一方、遊技者による単打押し操作がなかったと判定した場合、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間（$Ｔ１_{0}$～$Ｔ１_{4}$）が経過した後に、第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出を所定段階まで進行させる。遊技者による単打押し操作を受け付けなかった場合にシナリオ進行演出が進行する段階は最小進行幅となり、第１段階よりも少ない段階となる。即ち、この第１段階シナリオ進行演出２０２では、遊技者が単打押し操作を行うタイミングによってシナリオ進行演出が進行する第１段階が異なる段階となり、単打押し操作を行うタイミングが悪ければ単打押し操作を行わない場合の最小進行幅と同じ段階しかシナリオ進行演出が進まないこともある。逆に、単打押し操作を行うタイミングが良ければ単打押し操作を行わない場合の最小進行幅と比較して飛躍的に進行した第１段階までシナリオ進行演出が進むこともある。つまり、単打押し操作受付有効期間内に遊技者は単打押し操作を所定のタイミングで行えばシナリオ進行演出が大幅に進行するため、シナリオ進行演出が最終段階まで進むことを期待する遊技者はタイミングを見計らいつつ積極的に単打押し操作を行うようになる。第１段階シナリオ進行演出２０２では、上記のように単打押し操作を受け付けることによってシナリオ進行演出を第１段階まで進行させる演出が少なくとも１回行われる。本実施形態では２回行われる場合を例示する。そして第１段階シナリオ進行演出２０２を開始した後、タイミングＴ２になると、第１段階演出制御部７５による第１段階シナリオ進行演出２０２が終了する。

【０３８７】

タイミングＴ２になると、示唆演出制御部７４が示唆演出期間（Ｔ２～Ｔ３）内におい

て示唆演出２０３を実行させるために機能する。即ち、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２から示唆演出２０３を開始し、タイミングＴ３で示唆演出２０３を終了する。

【０３８８】

示唆演出制御部７４は、示唆演出２０３を開始すると、特別遊技判定の結果に基づきシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行う。第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出では、示唆演出制御部７４は、長押し操作案内画像（演出ボタンを模した画像、操作有効時間のインジケータ）を表示させて遊技者に操作ボタン６の長押し操作を促し、長押し操作受付有効期間（$T2_0$～Ｔ３）に操作ボタン６の操作を受け付ける。示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間内における複数の期間$T2_0$～$T2_1$，$T2_1$～$T2_2$，$T2_2$～$T2_3$，$T2_3$～$T2_4$，$T2_4$～Ｔ３での操作ボタン６に対する操作が、長押し操作（本来の長押し操作、及び本来の長押し操作ではないが長押し操作とみなす操作の少なくとも何れかを含む操作）に該当するかを判定し、この判定結果に応じてシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を実行する。

【０３８９】

ここで、ＲＯＭ３３ｂ内には、長押し操作受付有効期間（$T2_0$～Ｔ３）内における各期間$T2_0$～$T2_1$，$T2_1$～$T2_2$，$T2_2$～$T2_3$，$T2_3$～$T2_4$，$T2_4$～Ｔ３に長押し操作があった場合に特別遊技判定の結果を示唆する段階をどの段階まで進めるかを示す複数種類の進行パターンが進行パターン判定テーブル（図６２及び図６３）として準備されており、いずれの進行パターンに従って示唆の段階を進行させるかは予め特別遊技判定の結果に基づいて決定しておく。この示唆演出２０３では、遊技者が長押し操作有効受付期間（$T2_0$～Ｔ３）内に操作ボタン６に対する操作を一切行わない（無操作）場合、シナリオ進行演出が最終段階まで進行するか否かの期待度が示唆されない。よって、遊技者は積極的に操作ボタン６に対する操作を行うようになる。

【０３９０】

タイミングＴ３になると、第２段階演出制御部７６が第２段階演出期間（Ｔ３～Ｔ６）内において第２段階演出２０４を実行するために機能する。即ち、第２段階演出制御部７６は、タイミングＴ３から第２段階シナリオ進行演出２０５を開始し、その第２段階シナリオ進行演出２０５の後、タイミングＴ４になると、最終結果報知演出２０６を行わせる。

【０３９１】

最終結果報知演出２０６は、上述のようにシナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する成功演出２０７、シナリオ進行演出が最終段階まで進行しない失敗演出２０８、又は失敗演出２０９後に復活演出２１０が行われる演出として実行される。成功演出２０７は、タイミングＴ６まで継続し、タイミングＴ６になると終了する。一方、失敗演出２０８は、タイミングＴ６まで継続する。失敗演出２０９は、タイミングＴ５まで継続する。この失敗演出２０９の後に復活演出２１０を行う場合、当該復活演出２１０はタイミングＴ５から開始し、タイミングＴ６まで継続する。

【０３９２】

このように第２シナリオ演出パターン７８２は、タイミングＴ０～Ｔ６の期間内に行われる９０秒の演出パターンであり、最終的に成功演出２０７又は復活演出２１０が行われれば特別遊技状態ＳＴ２へ移行することが遊技者に報知される、いわゆる確定演出となる。

【０３９３】

図５５は、第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出を説明する図である。第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出が開始されると、画像表示器１２には、図５５に示すようなシナリオ演出画面が表示される。このシナリオ演出画面では、キャラクタ８２ａが空中ブランコにぶら下がって左右方向に揺れている状態で表示され、スタート位置からゴール位置までの間にある６つの空中ブランコを乗り継ぎながらゴール位置を目指すシナリオが進行する。尚、ゴール位置は、画面右方向にある。シ

ナリオ演出画面の上部には、スタート位置からゴール位置までの空中ブランコが表示された経路図８２ｄが表示されると共に、その経路図８２ｄ上に現在のキャラクタ８２ａの位置を示すキャラクタアイコン８２ｅが表示される。また画面中には、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_0$～Ｔ１$_4$）になると、遊技者に単打押し操作を促す単打押し操作案内画像８２ｂ（演出ボタンを模した画像、操作有効時間のインジケータ）が表示される。更にシナリオ演出画面において経路図８２ｄの下方位置には、キャラクタ８２ａが左右方向に揺れることに伴ってパワー蓄積量が変化するパワーゲージ８２ｃが表示される。このパワーゲージ８２ｃは、キャラクタ８２ａが最も右側に位置するときにはパワー蓄積量が最小（０％）となり、最も左側に位置するときにはパワー蓄積量が最大（１００％）となる。つまり、キャラクタ８２ａが左右方向に揺れているとき、キャラクタ８２ａの位置に応じてパワー蓄積量が０％から１００％までの範囲内で常時変化する。そして遊技者による単打押し操作を受け付けたタイミングでパワー蓄積量が多いときにはキャラクタ８２ａが複数の空中ブランコを飛び越えて次の空中ブランコに乗り移り、シナリオ進行演出は飛躍的に進行する。これに対し、遊技者による単打押し操作を受け付けたタイミングでパワー蓄積量が少ないときにはキャラクタ８２ａが飛び越える空中ブランコの数が少なくなり、パワー蓄積量が多いときよりもシナリオ進行演出の進行度合は少なくなる。

【０３９４】

図５６は、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_0$～Ｔ１$_4$）内における単打押し操作のタイミングとキャラクタ８２ａの移動ブランコ数との関係を示す図である。図５６（ａ）に示すように、キャラクタ８２ａは、１つの空中ブランコにぶら下がった状態で２往復半左右方向に揺れる。始めにキャラクタ８２ａは、パワー蓄積量が１００％となる位置から０％となる位置に向かって１回目の往路８３ａを移動し、その後、パワー蓄積量が０％となる位置から１００％となる位置に向かって１回目の復路８３ｂを移動する。２往復目についても同様であり、キャラクタ８２ａは、パワー蓄積量が１００％となる位置から０％となる位置に向かって２回目の往路８３ｃを移動し、その後、パワー蓄積量が０％となる位置から１００％となる位置に向かって２回目の復路８３ｄを移動する。そして最後にキャラクタ８２ａは、パワー蓄積量が１００％となる位置から０％となる位置に向かって３回目の往路８３ｅを移動する。遊技者による単打押し操作を受け付ける単打押し操作受付有効期間は、１回目の往路８３ａの移動開始時（タイミングＴ１$_0$）から２回目の復路８３ｄの移動終了時（タイミングＴ１$_4$）までの期間である。この期間内において遊技者による単打押し操作を受け付けると、その単打押し操作を受け付けたタイミングに対応するパワー蓄積量で次の空中ブランコへ移動するときの移動ブランコ数が決まる。つまり、図５６（ｂ）に示すように、パワー蓄積量が０％～３０％の間で単打押し操作を受け付けたときにはキャラクタ８２ａが次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「１」となり、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_0$～Ｔ１$_4$）に単打押し操作が行われない場合と同じ移動量となる。パワー蓄積量が３０％～６０％の間で単打押し操作を受け付けたときにはキャラクタ８２ａが次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「１」又は「２」となる。例えばパワー蓄積量が３０％～４０％のときには「１」となり、４０％～６０％のときには「２」となるように決定してもよい。またパワー蓄積量が６０％～９０％の間で単打押し操作を受け付けたときにはキャラクタ８２ａが次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「２」又は「３」となる。例えばパワー蓄積量が６０％～８０％のときには「２」となり、８０％～９０％のときには「３」となるように決定してもよい。更にパワー蓄積量が９０％～１００％の間で単打押し操作を受け付けたときにはキャラクタ８２ａが次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「３」の最大量となる。このように第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出では、単打押し操作を受け付けたタイミングに応じてシナリオ進行演出の進行度合が変化する。

【０３９５】

またキャラクタ８２ａが１回目の往路８３ａを移動中（Ｔ１$_0$～Ｔ１$_1$の間）に単打押し操作を受け付けた場合、キャラクタ８２ａはその１回目の往路８３ａの終点に到達したタイミングＴ１$_1$で次の空中ブランコへと移動する。またキャラクタ８２ａが１回目の復

路８３ｂを移動中（Ｔ１$_{1}$～Ｔ１$_{2}$）に単打押し操作を受け付けた場合、或いは、キャラクタ８２ａが２回目の往路８３ｃを移動中（Ｔ１$_{2}$～Ｔ１$_{3}$）に単打押し操作を受け付けた場合、キャラクタ８２ａは２回目の往路８３ｃの終点に到達したタイミングＴ１$_{3}$で次の空中ブランコへと移動する。さらにキャラクタ８２ａが２回目の復路８３ｄを移動中（Ｔ１$_{3}$～Ｔ１$_{4}$）に単打押し操作を受け付けた場合、キャラクタ８２ａは３回目の往路８３ｅの終点に到達したタイミングＴ１$_{5}$で次の空中ブランコへと移動する。このように第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出では、単打押し操作を受け付けたタイミングに応じてシナリオ進行演出が次の段階へと進行するタイミングも異なるものとなる。これにより、単打押し操作を受け付けたタイミングに応じて適切なタイミングでシナリオ進行演出を次の段階へと進行させることができるため、興趣性の高い演出が行われる。以下、このような第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出について更に詳しく説明する。

【０３９６】

図５７は、第１段階演出制御部７５により行われる第１段階演出２００であるタイトル表示２０１及び第１段階シナリオ進行演出２０２の一態様を示す図である。尚、図５７では画像表示器１２に表示される画面例だけを示しているが、画像表示器１２以外の演出装置３６の構成要素の一部又は全部において画像表示器１２に表示される画面と連動した演出を行うようにしてもよい。

【０３９７】

第１段階演出制御部７５は、第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出の実行の開始タイミングＴ０において、画像表示器１２にタイトル表示２０１を表示させる。このタイトル表示２０１では、第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出の進め方などが遊技者に報知される。図５７の例では、「ボタンを押してゴールをめざせ！」というメッセージが表示されており、ボタン操作を行うことによってキャラクタ８２ａを最終的にゴール地点に到達させることができれば、遊技者に有利な遊技価値が付与されることが報知されている。

【０３９８】

第１段階演出制御部７５は、所定時間に亘るタイトル表示２０１の表示を経てタイミングＴ１になると、第１段階シナリオ進行演出２０２を開始する。第１段階演出制御部７５は、第１段階シナリオ進行演出２０２では、第１段階演出２００の初期画面２０２ａを画像表示器１２に表示させる。この初期画面２０２ａでは、図５５に示したシナリオ演出画面（空中ブランコにぶら下がって左右方向に揺れるキャラクタ８２ａ、スタート位置からゴール位置までの間の経路図８２ｄ、経路図８２ｄ上のキャラクタ８２ａの位置を示すキャラクタアイコン８２ｅを含む画像）が表示される。初期画面２０２ａを表示させた後、単打押し操作受付有効期間の開始タイミングＴ１$_{0}$になると、第１段階演出制御部７５は、初期画面２０２ａに単打押し操作を促す単打押し操作案内画像８２ｂ（演出ボタンを模した画像、操作有効時間のインジケータ）を表示させ、遊技者による単打押し操作の受け付けを開始する。このような単打押し操作案内画像８２ｂの表示により、遊技者はボタン操作が有効に受け付けられる状態になったことを把握することができる。尚、ボタン操作案内画像が表示されている間も、キャラクタ８２ａの左右方向への移動に伴ってパワー蓄積量が常時変化し続ける。

【０３９９】

そして単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_{0}$～Ｔ１$_{4}$）内に遊技者による単打押し操作が行われると、第１段階演出制御部７５は、その単打押し操作が行われたタイミングに応じてシナリオ進行演出を進行させる次の段階を決定する。また第１段階演出制御部７５は、単打押し操作を受け付けたタイミングに応じてシナリオ進行演出を次の段階へ移行させるタイミングを決定し、その決定したタイミングで初期画面２０２ａを第２画面２０２ｂへと遷移させ、キャラクタ８２ａを次の空中ブランコに向けて飛び出させる。その後、第１段階演出制御部７５は、画像表示器１２の表示画面を第２画面２０２ｂから第３画面２０２ｃへと遷移させ、キャラクタ８２ａが次の空中ブランコにぶら下がった状態で左右方向

に揺れている状態を表示する。この第３画面２０２ｃでは、キャラクタ８２ａが飛び移った先の空中ブランコの位置に応じてキャラクタアイコン８２ｅの表示位置が進行する。

【０４００】

一方、単打押し操作受付有効期間（Ｔ１$_0$～Ｔ１$_4$）内に遊技者による単打押し操作が行われなかった場合、第１段階演出制御部７５は、シナリオ進行演出を進行させる次の段階として最小進行幅（移動ブランコ数＝１）に決定する。そして第１段階演出制御部７５は、キャラクタ８２ａが２往復半左右方向に揺れた後の最も遅いタイミングで初期画面２０２ａを第４画面２０２ｄへと遷移させ、キャラクタ８２ａを次の空中ブランコに向けて飛び出させる。その後、第１段階演出制御部７５は、画像表示器１２の表示画面を第４画面２０２ｄから第５画面２０２ｅへと遷移させ、キャラクタ８２ａが次の空中ブランコにぶら下がった状態で左右方向に揺れている状態を表示する。この第５画面２０２ｅでも、キャラクタ８２ａが飛び移った先の空中ブランコの位置に応じてキャラクタアイコン８２ｅの表示位置が進行する。

【０４０１】

ところで、遊技者による単打押し操作が行われた場合と、単打押し操作が行われなかった場合とで、シナリオ進行演出を進行させるタイミング（キャラクタ８２ａが次の空中ブランコに飛び移るタイミング）が異なることがある。そのため、第１段階演出制御部７５は、単打押し操作を受け付けた場合において、単打押し操作を受け付けなかった場合にシナリオ進行演出を進行させるタイミングよりも早期にシナリオ進行演出を次の段階に進行させたときには、第１段階演出制御部７５は、上記のように遊技者による単打押し操作を受け付けたタイミングに応じてキャラクタ８２ａを次の段階に移行させる演出を２回行う。そのため、キャラクタ８２ａが次の段階に進行した後、再び遊技者による単打押し操作を受け付けることが可能なタイミングになると、第１段階演出制御部７５は、上述した初期画面２０２ａを表示する状態に戻り、遊技者による単打押し操作を受け付け、単打押し操作を受け付けたタイミングに応じてキャラクタ８２ａを更に次の段階に進行させる処理を行う。尚、遊技者が単打押し操作を２回行った場合であっても、第１段階シナリオ進行演出２０２においてキャラクタ８２ａはゴールに到達することはない。

【０４０２】

図５８、図５９、及び図６０は、示唆演出制御部７４により行われる示唆演出２０３の一態様を示す図である。尚、図５８、図５９、及び図６０では画像表示器１２に表示される画面例だけを示しているが、画像表示器１２以外の演出装置３６の構成要素の一部又は全部において画像表示器１２に表示される画面と連動した演出を行うようにしてもよい。

【０４０３】

示唆演出制御部７４は、上述した第１段階演出制御部７５による第１段階シナリオ進行演出２０２によりシナリオ進行演出が第１段階へ進行した状態の表示画面２０２ｆが表示されている状態で機能する。示唆演出制御部７４は、上述した第１段階シナリオ進行演出２０２を終えてタイミングＴ２になると、示唆演出２０３を開始する。示唆演出２０３では、示唆演出制御部７４は、示唆演出２０３に係る演出画面を画像表示器１２に表示させる。この示唆演出２０３に係る演出画面の画面中央には、パワーが蓄積されていないパワーゲージ８４ａが表示される。パワーゲージ８４ａの右端にはＭＩＮの文字が記されている。パワーゲージ８４ａの左端にはＭＡＸの文字が記されている。パワーゲージ８４ａにおけるＭＩＮ及びＭＡＸ間は、４つの仕切り壁８４ｂによって等間隔（ＭＩＮ及びＭＡＸ間の１／５の間隔）に仕切られている。長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）の開始タイミングＴ２$_0$になると、示唆演出制御部７４は、示唆演出２０３に係る演出画面に遊技者に操作ボタン６の長押し操作を促すボタン操作案内画像（演出ボタンを模した画像、操作有効時間のインジケータ、長押し！の文字）を表示させ、遊技者による長押し操作の受け付けを開始する。

【０４０４】

示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）内に遊技者による長押し操作を受け付ける。そして、示唆演出制御部７４は、演出に基づいて定められた所定

期間の１つである長押し操作受付有効期間に設定される複数のタイミングのうち一のタイミングと当該一のタイミングとは別の一のタイミングにおいて、操作情報が遊技者により操作ボタン６が操作されていることを示すものであるとき、当該操作情報をそれぞれのタイミングにおける操作時間に関連付けて処理する。そして、例えば、示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）内に設定される複数のタイミングＴ２$_1$，Ｔ２$_2$，Ｔ２$_3$，Ｔ２$_4$，Ｔ３のそれぞれにおいて、操作ボタン６に対して長押し操作が行われることを条件に、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量とそのパワー蓄積量の表示色による特定遊技演出の実行態様が段階的に変化する長押し演出を行う。より詳細には、示唆演出制御部７４は、演出に基づいて定められた所定期間に設定される複数のタイミングのうちの一のタイミングと、当該一のタイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間と、別の一のタイミングと、当該一のタイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間において、操作情報が遊技者により操作ボタン６が操作されていることを示すものであるとき、操作情報をそれぞれの特定期間における操作時間に関連付けて処理する。そして、例えば、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$，Ｔ２$_2$，Ｔ２$_3$，Ｔ２$_4$，Ｔ３と各々の直前の所定の起算タイミングＴ２$_0$，Ｔ２$_1$，Ｔ２$_2$，Ｔ２$_3$，Ｔ２$_4$との間の特定期間（Ｔ２$_0$～Ｔ２$_1$，Ｔ２$_1$～Ｔ２$_2$，Ｔ２$_2$～Ｔ２$_3$，Ｔ２$_3$～Ｔ２$_4$，Ｔ２$_4$～Ｔ３）のそれぞれにおいて長押し操作の有無を判定する。そして、示唆演出制御部７４は、各特定期間（Ｔ２$_0$～Ｔ２$_1$，Ｔ２$_1$～Ｔ２$_2$，Ｔ２$_2$～Ｔ２$_3$，Ｔ２$_3$～Ｔ２$_4$，Ｔ２$_4$～Ｔ３）における長押し操作を条件として、ＭＩＮ→第１ゲージ→第２ゲージ→第３ゲージ→第４ゲージ→ＭＡＸとパワーゲージ８４ａのパワー蓄積量を増加させる。また、示唆演出制御部７４は、各特定期間（Ｔ２$_0$～Ｔ２$_1$，Ｔ２$_1$～Ｔ２$_2$，Ｔ２$_2$～Ｔ２$_3$，Ｔ２$_3$～Ｔ２$_4$，Ｔ２$_4$～Ｔ３）における長押し操作を条件として、第１ゲージの到達時点のパワー蓄積量の表示色、第２ゲージの到達時点のパワー蓄積量の表示色、第３ゲージの到達時点のパワー蓄積量の表示色、第４ゲージの到達時点のパワー蓄積量の表示色、及びＭＡＸの到達時点のパワー蓄積量の表示色を、青色→緑色→黄色→赤色→虹色と変化させる。このように、示唆演出制御部７４は、それぞれの特定期間（Ｔ２$_0$～Ｔ２$_1$，Ｔ２$_1$～Ｔ２$_2$，Ｔ２$_2$～Ｔ２$_3$，Ｔ２$_3$～Ｔ２$_4$，Ｔ２$_4$～Ｔ３）における長押し操作時間、或は当該長押し操作時間のうちの少なくとも一部の操作時間に基づいて、特定遊技演出の実行態様を変化させる。また、示唆演出制御部７４は、複数の判定タイミングＴ２$_1$，Ｔ２$_2$，Ｔ２$_3$，Ｔ２$_4$のうちの一の判定タイミングにおいて、当該一の判定タイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間に操作ボタン６に対して長押し操作がなされたと判定した場合は、当該一の判定タイミング以前の判定タイミングにおいて長押し操作がされていた場合と同等のゲージ進行処理を行ってもよい。また、一のタイミングにおいて操作ボタン６に対して所定の長押し操作が行われている場合、当該一のタイミング以前の他のタイミングにおいて長押し演出を実行している場合と同様に特定遊技演出の実行態様を変化させることが可能である。

【０４０５】

より具体的に説明すると、図５８、図５９、及び図６０における（ａ）→（ｂ０）のゲージ進行例のように、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_0$～Ｔ２$_1$の特定期間に操作ボタン６が全く操作されない場合、開始タイミングＴ２$_0$の時点のパワー蓄積量（ＭＩＮ）を増加させることなく、長押し操作受付有効期間の残り時間の更新表示のみを行う。また、図５８、図５９、及び図６０における（ａ）→（ｂ１）のゲージ進行例のように、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_0$以降に操作ボタン６の操作があると、長押し操作受付有効期間内における相前後するタイミングＴ間（長押し操作受付期間自体の１／５の長さの時間）にゲージ１つ分進む速度（以下、非長押し進行速度という）でのパワー蓄積量の増加を開始する。そして、操作ボタン６に対して長押し操作（本来の長押し操作、及び本来の長押し操作ではないが長押し操作とみなす操作の少なくとも何れかを含む操作）が行われたと判定しないままパワー蓄積量が第１ゲージの直前段階８４ｅ（具体的には、ＭＩＮ及び第１ゲージ間の８０％の段階）に達した場合、その直前段階８４ｅよりも先へのパワー蓄積量の増加を制限する。また、図５８、図５９、及び図６０における（ａ）

→（ｂ２）のゲージ進行例のように、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_0$以降に操作ボタン６に対して長押し操作が行われたと判定すると、その時点からタイミングＴ２$_1$までの間にパワー蓄積量が第１ゲージに達する速さを求めて長押し進行速度とし、非長押し進行速度から長押し進行速度へとパワー蓄積量の増加の速度を変更し、タイミングＴ２$_1$に合わせてパワー蓄積量を第１ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、パワー蓄積量が第１ゲージに到達するとパワー蓄積量の表示色を青色にする。

【０４０６】

示唆演出制御部７４は、図５８における（ｂ０）→（ｃ００）、図５９における（ｂ１）→（ｃ１０）、及び図６０における（ｂ２）→（ｃ２０）のゲージ進行例のように、タイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$の特定期間に操作ボタン６が全く操作されない場合、開始タイミングＴ２$_1$の時点のパワー蓄積量を増加させることなく、長押し操作受付有効期間の残り時間の更新表示のみを行う。また、図５８における（ｂ０）→（ｃ０１）、図５９における（ｂ１）→（ｃ１１）、及び図６０における（ｂ２）→（ｃ２１）のゲージ進行例のように、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$以降に操作ボタン６の操作があると、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加を開始する。そして、操作ボタン６に対して長押し操作（本来の長押し操作、及び本来の長押し操作ではないが長押し操作とみなす操作の少なくとも何れかを含む操作）が行われたと判定しないままパワー蓄積量が第２ゲージの直前段階８４ｅ（具体的には、第１ゲージ及び第２ゲージ間の８０％の段階）に達した場合、その直前段階８４ｅよりも先へのパワー蓄積量の増加を制限する。また、図５８における（ｂ０）→（ｃ０２）、図５９における（ｂ１）→（ｃ１２）、及び図６０における（ｂ２）→（ｃ２２）のゲージ進行例のように、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$以降の操作ボタン６に対して長押し操作が行われたと判定すると、その時点からタイミングＴ２$_2$までの間にパワー蓄積量が第２ゲージに達する速さを求めて長押し進行速度とし、非長押し進行速度から長押し進行速度へとパワー蓄積量の増加の速度を変更し、タイミングＴ２$_2$に合わせてパワー蓄積量を第２ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、パワー蓄積量が第２ゲージに到達するとパワー蓄積量の表示色を緑色にする。

【０４０７】

ここで、示唆演出制御部７４は、図５８における（ｂ０）→（ｃ０２）、及び図５９における（ｂ１）→（ｃ１２）のゲージ進行例のように、特定期間（タイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$）における長押し操作が行われた時点のパワー蓄積量が特定期間（タイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$）の長押し操作を条件として到達させる段階の前段階である第１ゲージに達していない場合、タイミングＴ２$_2$までの間に、第１ゲージを通過して第２ゲージにまで一気に進行させる。このため、特定期間（タイミングＴ２$_0$～Ｔ２$_1$）で長押し操作が行われたと判定されずに、次の特定期間（タイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$）で長押し操作が行われたと判定された場合におけるパワー蓄積量がＭＩＮから第１ゲージに達するまでの所要時間は、特定期間（タイミングＴ２$_0$～Ｔ２$_1$）と次の特定期間（タイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$）のそれぞれにおいて長押し操作が行われたと判定された場合におけるパワー蓄積量がＭＩＮから第１ゲージに達するまでの所要時間よりも短くなる。即ち、本実施形態では、パワーゲージ８４ａのパワー蓄積量による演出態様の変化については、タイミングＴ２$_2$において長押し操作が行われていると判定された場合、タイミングＴ２$_2$以前の他のタイミングＴ２$_1$において実行されていない未到達の演出態様があるとき、未到達の演出態様がない場合の第１の時間よりも短い第２の時間で未到達の演出態様に変化させる。

【０４０８】

また、示唆演出制御部７４は、図５８における（ｂ０）→（ｃ０２）、及び図５９における（ｂ１）→（ｃ１２）のゲージ進行例のように、特定期間（タイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$）における長押し操作が行われた時点のパワー蓄積量が当該特定期間の長押し操作を条件として到達させる段階の前段階である第１ゲージに達していない場合、パワー蓄積量が第１ゲージを通過する時におけるパワー蓄積量の青色への変化をスキップし、パワー蓄積量が第２ゲージに到達した時点でパワー蓄積量を緑色に変化させる。即ち、本実施形態では、パワーゲージ８４ａのパワー蓄積量の表示色による演出態様の変化については、タイ

ミングＴ２$_2$において長押し操作が行われていると判定された場合、タイミングＴ２$_2$以前の他のタイミングＴ２$_1$において実行されていない未到達の演出態様があるとき、当該未到達の段階に変化させない演出を行う。

【０４０９】

タイミングＴ２$_2$以降についても同様に、示唆演出制御部７４は、特定期間（タイミングＴ２$_2$～Ｔ２$_3$，タイミングＴ２$_3$～Ｔ２$_4$，タイミングＴ２$_4$～Ｔ３）毎の長押し操作の有無に応じて、パワーゲージ８４ａのパワー蓄積量を増加させる蓄積するとともにパワー蓄積量の表示色を変化させる。示唆演出制御部７４は、単打押し操作受付有効期間の終了時のパワー蓄積量及びパワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色により、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する。

【０４１０】

図６１（ａ）は、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量と期待度との関係を示す図である。図６１（ｂ）は、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色と期待度との関係を示す図である。図６１（ａ）に示すように、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が第１ゲージに達した場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は「低」である。パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が第１ゲージを超えて第２ゲージに達した場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度も「低」である。パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が第２ゲージを超えて第３ゲージに達した場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は「低」よりも高い「中」である。パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が第３ゲージを超えて第４ゲージに達した場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は「中」よりも高い「高」である。そして、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が第４ゲージを超えてＭＡＸに達した場合、シナリオ進行演出が最終段階まで進行することが確定する。

【０４１１】

また、図６１（ｂ）に示すように、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色が青色となった場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は「低」である。パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色が緑色となった場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度も「低」である。パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色が黄色となった場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は「中」である。パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色が黄色となった場合におけるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は「高」である。そして、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色が虹色となった場合、シナリオ進行演出が最終段階まで進行することが確定する。このように示唆演出２０３では、遊技者によるパワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量とそのパワー蓄積量の表示色により期待度が示唆される。尚、示唆演出制御部７４は、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量を変化させるとき、パワーゲージ８４ａ以外の背景や可動役物１４、枠ランプ９などをパワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の表示色に対応させて変化させるようにしてもよい。これにより、画像表示器１２の画面全体或いは遊技機１の全体で示唆演出２０３を行うことができるようになる。

【０４１２】

示唆演出制御部７４は、示唆演出２０３の開始タイミングＴ２において、ＲＯＭ３３ｂ内の進行パターン判定テーブルを参照し、特別遊技判定の結果に基づいて、進行パターン判定テーブル内の何れの進行パターンに従ってパワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量を変化させるかを予め決定しておく。そして、示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間内のタイミングＴ２$_0$～Ｔ２$_1$の特定期間における第１ゲージに至るゲージ進行の可否、タイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$の特定期間における第２ゲージに至るゲージ進行の可否、タイミングＴ２$_2$～Ｔ２$_3$の特定期間における第３ゲージに至るゲージ進行の可否、タイミングＴ２$_3$～Ｔ２$_4$の特定期間における第４ゲージに至るゲージ進行の可否、及びタイミングＴ２$_4$～Ｔ３の特定期間におけるＭＡＸに至るゲージ進行の可否をこの進行パターンに従って決定しつつ、表示画面を更新していき、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量とそのパワー蓄積量の表示色によって期待度を示唆する

。

【０４１３】

図６２は、特別遊技判定の結果が「特別遊技状態への移行あり」の場合に参照される進行パターン判定テーブルを示す図である。図６３は、特別遊技判定の結果が「特別遊技状態への移行なし」の場合に参照される進行パターン判定テーブルを示す図である。

【０４１４】

図６２に示すように、特別遊技判定の結果が「特別遊技状態への移行あり」の場合の進行パターン判定テーブル内には、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量をＭＡＸに到達させるものと、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第４ゲージまでで止めるものと、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第３ゲージまでで止めるものと、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第２ゲージまでで止めるものと、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第１ゲージまでで止めるものが含まれている。なお、図６２では、簡便のため、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量をＭＡＸに到達させる進行パターンの個数を１０個（進行パターン１０１～１１０）のみとしているが、より多くの個数の進行パターンを進行パターン判定テーブルに収録することが好ましい。

【０４１５】

図６３に示すように、特別遊技判定の結果が「特別遊技状態への移行なし」の場合の進行パターン判定テーブル内には、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第４ゲージまでで止めるものと、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第３ゲージまでで止めるものと、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第２ゲージまでで止めるものと、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量を第１ゲージまでで止めるものが含まれている。特別遊技判定の結果が「特別遊技状態への移行なし」の場合の進行パターン判定テーブル内には、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３のパワー蓄積量をＭＡＸに到達させるものは含まれていない。

【０４１６】

例えば、示唆演出２０３の開始タイミングＴ２において図６２の判定テーブルの進行パターン１０１が選択された場合、示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_0$～$T2_1$、$T2_1$～$T2_2$、$T2_2$～$T2_3$、$T2_3$～$T2_4$、$T2_4$～Ｔ３の各特定期間におけるゲージ進行を次のようにする。まず、示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_0$～$T2_1$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第１ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_1$～$T2_2$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第２ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_2$～$T2_3$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第３ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_3$～$T2_4$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第４ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_4$～Ｔ３の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量をＭＡＸに到達させる。この進行パターン１０１が選択された場合、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３においてパワー蓄積量がＭＡＸに達し、シナリオ進行演出が最終段階になることが遊技者に報知される。

【０４１７】

また、示唆演出２０３の開始タイミングＴ２において図６２の判定テーブルの進行パターン１０５が選択された場合、示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_0$～$T2_1$、$T2_1$～$T2_2$、$T2_2$～$T2_3$、$T2_3$～$T2_4$、$T2_4$～Ｔ３の各特定期間におけるゲージ進行を次のようにする。まず、示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_0$～$T2_1$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第１ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミング$T2_1$～$T2_2$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第２ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ

２$_{2}$～Ｔ２$_{3}$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第３ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_{3}$～Ｔ２$_{4}$の特定期間では、長押し操作の有無に関わらず、タイミングＴ２$_{3}$の時点の段階よりも先へのゲージ進行を制限する。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_{4}$～Ｔ３の特定期間に長押し操作がなされたと判定すると、タイミングＴ２$_{3}$の時点のゲージ進行の制限を解除し、パワー蓄積量を、第４ゲージを通過してＭＡＸまで一気に到達させる。この進行パターン１０５が選択された場合も、進行パターン１０１が選択された場合と同様に、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３においてパワー蓄積量がＭＡＸに達し、シナリオ進行演出が最終段階になることが遊技者に報知される。

【０４１８】

また、示唆演出２０３の開始タイミングＴ２において図６２の判定テーブルまたは図６３の判定テーブルの進行パターン３０１が選択された場合、タイミングＴ２$_{0}$～Ｔ２$_{1}$、Ｔ２$_{1}$～Ｔ２$_{2}$、Ｔ２$_{2}$～Ｔ２$_{3}$、Ｔ２$_{3}$～Ｔ２$_{4}$、Ｔ２$_{4}$～Ｔ３の各特定期間におけるゲージ進行を次のようにする。まず、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_{0}$～Ｔ２$_{1}$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第１ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_{1}$～Ｔ２$_{2}$の特定期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第２ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_{2}$～Ｔ２$_{3}$の期間に長押し操作がなされたと判定するとパワー蓄積量を第３ゲージに到達させる。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_{3}$～Ｔ２$_{4}$の期間では、長押し操作の有無に関わらず、タイミングＴ２$_{3}$の時点の段階よりも先へのゲージ進行を制限する。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_{4}$～Ｔ３の期間でも、長押し操作の有無に関わらず、タイミングＴ２$_{3}$の時点の段階よりも先へのゲージ進行を制限する。この進行パターン１０５が選択された場合、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３においてパワー蓄積量がＭＡＸに到達せず、シナリオ進行演出が最終段階になることは遊技者に報知されない。

【０４１９】

図６４は、第２段階演出制御部７６により行われる第２段階演出２０４の一態様を示す図である。尚、図６４では画像表示器１２に表示される画面例だけを示しているが、画像表示器１２以外の演出装置３６の構成要素の一部又は全部において画像表示器１２に表示される画面と連動した演出を行うようにしてもよい。

【０４２０】

ここで、第２段階演出２０４は、第２段階シナリオ進行演出２０５、及びこの最終結果を示す演出後に行われるシナリオ進行演出の最終結果を示す最終結果報知演出２０６を含む（図５４参照）。この最終結果報知演出２０６は、シナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する成功演出２０７、最終段階まで進行しない失敗演出２０８及び失敗演出２０９の後に復活演出２１０を行う演出の三態様を含む。

【０４２１】

第２段階演出２０４において、第２段階演出制御部７６は、上述した示唆演出２０３の後に第２段階シナリオ進行演出２０５を開始すると、図６４に示すように、画像表示器１２に、第２段階シナリオ進行演出２０５の初期画面２０４ａを表示させる。この初期画面２０４ａでは、第１段階シナリオ進行演出２０２において進行した第１段階から最終段階まで進行させるための準備画像が表示される。そして第２段階演出制御部７６は、初期画面２０４ａから第１画面２０４ｂに遷移させる。この第１画面２０４ｂでは、キャラクタ８２ａがゴール地点を目指して飛び出すと共に、ゴール地点から異なるキャラクタが出現し、キャラクタ８２ａを空中でキャッチしようとする画面が表示される。

【０４２２】

その後、タイミングＴ５になると、第２段階演出制御部７６は、最終結果報知演出２０６として、成功演出２０７及び失敗演出２０８のいずれか一方を開始する。第２段階演出制御部７６は、成功演出２０７を行う場合、画像表示器１２の表示画面を、第２段階シナリオ進行演出２０５の第１画面２０４ｂから成功演出２０７の初期画面２０５ａに遷移さ

せ、キャラクタ８２ａが空中で見事にキャッチされた画像を表示させ、その後、ゴール地点に到達したことを示す第１画面２０５ｂを表示させる。この成功演出２０７は、タイミングＴ４からタイミングＴ６までの時間に亘って実行される。成功演出２０７が実行された場合、遊技機１の遊技状態は、その後、特別遊技状態ＳＴ２へと移行する。

【０４２３】

この失敗演出には、タイミングＴ４からタイミングＴ６まで時間に亘って実行される失敗演出２０８と、タイミングＴ４からタイミングＴ６に至る前のあるタイミングＴ５まで実行されて復活演出２１０に切り替わる失敗演出２０９とがある。図６４に示すように、第２段階演出制御部７６は、前者の態様の失敗演出２０８を行う場合、画像表示器１２の表示画面を、第２段階演出２０４の第１画面２０４ｂから失敗演出２０７の初期画面２０６ａに遷移させ、キャラクタ８２ａが空中でキャッチされずに落下した画像を表示させ、その後、ゴール地点に到達することに失敗したことを示す第１画面２０６ｂを表示させる。この場合、失敗演出２０９の後に復活演出２１０が行われる場合を除き、遊技機１の遊技状態はそれ以前とは変わらない。

【０４２４】

これに対して、第２段階演出制御部７６は、後者の態様の失敗演出２０９を行う場合、前者の態様と同様の失敗演出２０９をタイミングＴ５まで実行し、そのタイミングＴ５からタイミングＴ６までの間に復活演出２１０を行う。この復活演出２１０では、失敗から成功に転じたことを示す画面（例えば、図２８（ｂ）の最下段の画面１１０ｂに示した「復活！成功」の文字の表示する画面）を画像表示器１２に表示させる。この復活演出２１０が行われると、遊技機１の遊技状態は、シナリオ進行演出が最終段階まで到達した場合と同様、特別遊技状態ＳＴ２へと移行する。

【０４２５】

次に第２シナリオ演出パターンＡ又はＢに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板３３における処理手順について説明する。図６５は、演出制御基板３３において第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出を行う場合の第２シナリオ進行演出パターン制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理を開始し、第１段階シナリオ演出２０２を開始するタイミングＴ１になると（ステップＳ３１００でＹＥＳ）、演出制御基板３３は、第１段階演出制御部７５を機能させ、第１段階演出制御部７５による第１段階演出制御処理を開始させる（ステップＳ３１０１）。その後、示唆演出２０３の開始タイミングＴ２になると（ステップＳ３１０２でＹＥＳ）、演出制御基板３３は、示唆演出制御部７４を機能させ、示唆演出制御部７４による示唆演出２０３を開始させる（ステップＳ３１０３）。その後、第２段階演出２０４の開始タイミングＴ３になると（ステップＳ３１０４でＹＥＳ）、演出制御基板３３は、第２段階演出制御部７６を機能させ、第２段階演出制御部７６による第２段階演出２０４を開始させる（ステップＳ３１０５）。そして第２段階演出制御部７６による処理が終了すると、第２シナリオ演出パターン制御処理が終了する。

【０４２６】

図６６は、第２シナリオ演出パターンＡ又は第２シナリオ演出パターンＢに基づくシナリオ演出が行われる場合における第１段階演出制御処理（図６５のステップＳ３１０１）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第１段階演出制御部７５は、この処理を開始すると、第２シナリオ演出パターン７８２に定められた第１段階演出２００の実行を開始する（ステップＳ３１１０）。そして、第１段階演出制御部７５は、タイトル画面表示を開始し（ステップＳ３１１１）、所定時間経過すると（Ｓ３１１２でＹＥＳ）、第１段階シナリオ演出進行処理を実行し（ステップＳ３１１３）、第１段階シナリオ演出進行処理を完了すると、リターンする。

【０４２７】

図６７及び図６８は、第１段階シナリオ演出進行処理（図６６のステップＳ３１１３）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。この処理を開始すると、第１段階演出制御部７５は単打押し操作受付有効期間の開始まで待機し（ステップＳ３１２１でＮＯ）、

単打押し操作受付有効期間になると（ステップＳ３１２１でＹＥＳ）、遊技者による単打押し操作の受け付けを開始する（ステップＳ３１２２）。その後、第１段階演出制御部７５は、オンエッジを検出したか否かを判断することで単打押し操作の有無を検知し（ステップＳ３１２３）、単打押し操作を検知していないときには（ステップＳ３１２３でＮＯ）、所定時間経過したか否かを判断する（ステップＳ３１２４）。この所定時間とは、２回のうちの最初の単打押し操作を受け付ける期間である。単打押し操作の有無は、エッジ記憶部６９ｂの第１記憶領域を参照することで判断できる。

【０４２８】

第１段階演出制御部７５は、単打押し操作受付有効期間内に遊技者による単打押し操作を検知した場合（ステップＳ３１２３でＹＥＳ）、遊技者によって単打押し操作が行われたタイミングに基づきシナリオ進行演出を次の段階に進行させる進行度（第１段階）を決定し（ステップＳ３１２５）、その決定した進行度に基づきシナリオ演出を進行させるシナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ３１２６）。続いて、第１段階演出制御部７５は単打押し操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行ったか否かを判断し（ステップＳ３１２７）、早期にシナリオ演出実行処理を行っていれば（ステップＳ３１２７でＹＥＳ）、所定時間経過するまで待機する（ステップＳ３１２８）。この待機により、キャラクタ８２ａは移動先で１往復又は２往復左右方向へ移動する画像が表示される。そして、所定時間が経過すると（ステップＳ３１２８でＹＥＳ）、ステップＳ３１３１へと進む。また単打押し操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行っていなかった場合（ステップＳ３１２７でＮＯ）、ステップＳ３１２８の処理はスキップする。

【０４２９】

一方、単打押し操作受付有効期間内に遊技者による単打押し操作を検知しなかった場合であって（ステップＳ３１２３でＮＯ）、所定時間を経過した場合（ステップＳ３１２４でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、遊技者による単打押し操作が行われなかったことによりシナリオ進行演出を進行させる段階を最小進行幅に決定する（ステップＳ３１２９）。そして第１段階演出制御部７５は、その最小進行幅でシナリオ演出を進行させるシナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ３１３０）。

【０４３０】

その後、第１段階演出制御部７５は、遊技者による単打押し操作の受け付けを開始する（ステップＳ３１３１）。そして第１段階演出制御部７５は、オンエッジを検出したか否か判断することで遊技者による単打押し操作を検知したか否かを判断し（ステップＳ３１３２）、単打押し操作を検知していないときには（ステップＳ３１３２でＮＯ）、所定時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ３１３３）。この所定時間とは、２回目の単打押し操作を受け付ける期間である。

【０４３１】

単打押し操作受付有効期間内に遊技者による単打押し操作を検知した場合（ステップＳ３１３２でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、遊技者によって単打押し操作が行われたタイミングに基づきシナリオ進行演出を次の段階に進行させる進行度（第１段階）を決定し（ステップＳ３１３４）、その決定した進行度に基づきシナリオ演出を進行させるシナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ３１３５）。続いて第１段階演出制御部７５は、単打押し操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行ったか否かを判断し（ステップＳ３１３６）、早期にシナリオ演出実行処理を行っていれば（ステップＳ３１３６でＹＥＳ）、所定時間経過するまで待機する（ステップＳ３１３７）。この待機により、キャラクタ８２ａは移動先で１往復又は２往復左右方向へ移動する画像が表示される。そして所定時間を経過すると（ステップＳ３１３７でＹＥＳ）、第１段階シナリオ演出進行処理が終了する。また単打押し操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行っていなかった場合（ステップＳ３１３６でＮＯ）、ステップＳ３１３７の処理はスキップし、第１段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０４３２】

一方、単打押し操作受付有効期間内に遊技者による単打押し操作を検知しなかった場合であって（ステップＳ３１３２でＮＯ）、所定時間が経過した場合（ステップＳ３１３３でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、遊技者による単打押し操作が行われなかったことによりシナリオ演出を進行させる段階を最小進行幅に決定する（ステップＳ３１３８）。そして、第１段階演出制御部７５は、その最小進行幅でシナリオ演出を進行させるシナリオ演出実行処理を行う（ステップＳ３１３９）。そして、第１段階シナリオ演出進行処理を終了する。

【０４３３】

尚、上記のような第１段階演出制御処理（ステップＳ３１０１）では、第１段階演出制御部７５が第１段階シナリオ進行演出２０２を開始させるとき、特別遊技判定の結果に応じてキャラクタ８２ａが左右方向に揺れる速度を変化させ、パワーゲージ８２ｃのパワー蓄積量が最大（１００％）となるタイミングに合わせて遊技者が単打押し操作を行うときの難易度を変化させるようにしてもよい。例えば特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものである場合、第１段階演出制御部７５は、キャラクタ８２ａが左右方向へ揺れが移動するときの速度を特別遊技状態ＳＴ２へ移行させないものである場合よりも低速にする。また特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させないものである場合、第１段階演出制御部７５は、キャラクタ８２ａが左右方向へ揺れるときの速度を特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものである場合よりも高速にする。これにより、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものであるか否かに応じて遊技者が単打押し操作を行うときに所定のタイミングに一致させる難易度が変化するため、特別遊技判定の結果に応じてシナリオ進行演出の進行度合を調整することができるようになる。

【０４３４】

図６９は、示唆演出制御処理（図６５のステップＳ３１０３）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。示唆演出制御部７４は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部５２によって行われた特別遊技判定の結果を確認する（ステップＳ３１４１）。示唆演出制御部７４は、特別遊技判定結果に基づき、次の示唆演出進行処理時に参照する進行パターンを決定する（ステップＳ３１４２）。

【０４３５】

より具体的に説明すると、このステップＳ３１４２では、示唆演出制御部７４は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものである場合、図６２に示す判定テーブルに記憶されている複数の進行パターンのうち１つを示唆演出進行処理時の参照対象として選択する。また、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものでない場合、図６３に示す判定テーブルに記憶されている複数の進行パターンのうち１つを示唆演出進行処理時の参照対象として選択する。

【０４３６】

次に、示唆演出制御部７４は、示唆演出進行処理を実行し（ステップＳ３１４３）、リターンする。この示唆演出進行処理は、第２シナリオ演出パターンＡに基づくシナリオ進行演出が行われる場合と第２シナリオ演出パターンＢに基づくシナリオ進行演出が行われる場合とで、処理内容が異なる。

【０４３７】

図７０及び図７１は、第２シナリオ演出パターンＡに基づくシナリオ進行演出が行われる場合における示唆演出進行処理（図６９のステップＳ３１４３）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。この処理では、示唆演出制御部７４は、一のタイミングと当該一のタイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間、別の一のタイミングと当該別の一のタイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間において、操作情報が遊技者により操作ボタン６が操作されていることを示すものであるとき、当該操作情報をそれぞれの特定期間における操作時間に関連付けて処理する。つまり、示唆演出制御部７４は、それぞれの特定期間における遊技者により操作ボタン６が長押し操作されている長押し操作時間に基づいて、特定遊技の実行態様を変化させる。以下、詳述する。示唆演出制御部７４は、示唆演出進行処理を開始すると、長押し操作受付有効期間が

開始されるまで待機し（ステップＳ３１５０でＮＯ）、長押し操作受付有効期間が開始されると（ステップＳ３１５０でＹＥＳ）、ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域内にゲージ進行フラグが記憶されているかを確認し、記憶されていればゲージ進行フラグ領域内のゲージ進行フラグをクリアする（ステップＳ３１５１）。ここで、ゲージ進行フラグは、パワーゲージ８２ｃ内のゲージ進行の状態を示すフラグである。ゲージ進行フラグには、「１」と「２」の２種類がある。ゲージ進行フラグ「１」は、パワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量を非長押し進行速度（長押し操作有効期間内の相前後するタイミング間にゲージ１つ分進む速度）で増加させている状態であることを示す。ゲージ進行フラグ「２」は、パワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量を長押し進行速度（次のタイミングまでにそのタイミングと対応する段階のゲージまで到達する速度）で増加させている状態であることを示す。ゲージ進行フラグ「セット無し」は、パワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量を増加させずに止めている状態であることを示す。

【０４３８】

ステップＳ３１５１の実行後、示唆演出制御部７４は、オン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記領域内のオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ及びオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記領域内の累積オン信号数カウンタをリセットする（Ｓ３１５２）。上述したように、このオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ及び累積オン信号数カウンタは、操作制御部６６が操作信号ＳＧＮに基づいて２ミリ秒毎に更新するものである。上述したように、操作信号ＳＧＮに基づいて更新されるオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ及び累積オン信号数カウンタにより、示唆演出制御部７４は、操作ボタン６が操作されていること、操作ボタン６が操作されていないこと、及び操作ボタン６が継続操作されていることを判断できる。

【０４３９】

ステップＳ３１５２の実行後、示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１４２で決定した進行パターンに従い、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間におけるゲージ進行の到達段階を設定する（ステップＳ３１５３）。より具体的に説明すると、図６９のステップＳ３１４２において、図６２の判定テーブル内の進行パターン１０１が選択されていた場合、この進行パターンに従ってタイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間の到達段階を「第１ゲージ」に設定する。また、例えば、図６９のステップＳ３１４２において、図６２の判定テーブル内の進行パターン２０５が選択されていた場合、この進行パターンに従ってタイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間の到達段階を「進行なし」に設定する。

【０４４０】

示唆演出制御部７４は、遊技者による長押し操作の受け付けを開始する（ステップＳ３１５４）。続いて、示唆演出制御部７４は、操作ボタン６が操作状態であるか否かを判定する（ステップＳ３１５５）。具体的には、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのオンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域を参照し、オンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域に「１」が書き込まれている場合は操作ボタン６が操作状態であると判定し、オンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域に「０」が書き込まれている場合は操作ボタン６が非操作状態であると判定する。前述したように、このオンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域には、操作ボタン６からの操作信号ＳＧＮのオンエッジが検出されてからオフエッジが検出されるまでの間は「１」が書き込まれ、オフエッジが検出されてからオンエッジが検出されるまでの間は「０」が書き込まれる。

【０４４１】

示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１５５において、操作ボタン６が操作状態であると判定した場合（ステップＳ３１５５でＹＥＳ）、ステップＳ３１５６に進む。操作ボタン６が非操作状態であると判定した場合（ステップＳ３１５５でＮＯ）、ステップＳ３１６３に進む。

【０４４２】

ステップＳ３１５６において、示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間におけ

る現在の該当期間の設定段階が「進行なし」であるか否かを判定する。例えば、現在の該当期間がタイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間であり、ステップＳ３１５３で「第１ゲージ」が設定されていた場合、このステップの判定結果は「ＮＯ」となり、「進行なし」が設定されていた場合、このステップの判定結果は「ＹＥＳ」となる。示唆演出制御部７４は、現在の該当期間の設定段階が「進行なし」でないと判定した場合（ステップＳ３１５６でＮＯ）、ステップＳ３１５７に進む。また、現在の該当期間の設定段階が「進行なし」であると判定した場合（ステップＳ３１５６でＹＥＳ）、ステップＳ３１６３に進む。

【０４４３】

ステップＳ３１５７において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「セットなし」であるか否かを確認する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグがセットされていない場合（Ｓ３１５７でＹＥＳ）、ステップＳ３１５８に進む。ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」及び「２」の何れかがセットされている場合（Ｓ３１５７でＮＯ）、ステップＳ３１６０に進む。

【０４４４】

ステップＳ３１５８において、示唆演出制御部７４は、非長押し進行速度でのゲージ進行開始を指示するコマンドをＲＡＭ３３ｃの送信バッファ６８にセットする。続いて、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」をセットする（ステップＳ３１５９）。ステップＳ３１５８において送信バッファ６８にセットされたコマンドは直ちに画像制御基板３４に送信される。このコマンドの送信時点において、画像表示器１２の画面に表示中のパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の進行は停止している。画像制御基板３４は、このコマンドを受信すると、パワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の非長押し進行速度での増加を開始させる。ステップＳ３１５９の実行後、示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１６９に進む。

【０４４５】

ステップＳ３１６０において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」がセットされているか否かを確認する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」がセットされている場合（Ｓ３１６０でＹＥＳ）、ステップＳ３１６１に進む。ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」がセットされていない場合（Ｓ３１６０でＮＯ）、ステップＳ３１６９に進む。

【０４４６】

ステップＳ３１６１において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域内のオン－オフエッジ間オン信号数カウンタが所定値以上であるか否かを判定する。ここで、このステップＳ３１６１における所定値は、長押し操作受付有効期間内の特定期間の半分の時間（長押し操作受付有効期間自体の１／１０の時間）を操作ボタン６からの操作信号ＳＧＮのサンプリング間隔である２ミリ秒で除算した値とすることが望ましい。示唆演出制御部７４は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタが所定値以上でないと判定した場合（Ｓ３１６１でＮＯ）、操作ボタン６の継続操作時間が長押し操作であると判定し得る長さに達していないと判断し、ステップＳ３１６２に進む。示唆演出制御部７４は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタが所定値以上であると判定した場合（Ｓ３１６１でＹＥＳ）、操作ボタン６の継続操作時間が長押しと判定し得る長さに達したと判断し、ステップＳ３１６７に進む。

【０４４７】

ステップＳ３１６２において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域内の累積オン信号数カウンタが所定値以上であるか否かを判定する。ここで、このステップＳ３１６２における所定値も、長押し操作受付有効期間内の特定期間の半分の時間（長押し操作受付有効期間自体の１／１０の時間）を操作ボタン６の操作信号ＳＧＮのサンプリング間隔である２ミリ秒で除算した値とすることが望

ましい。示唆演出制御部７４は、累積オン信号数カウンタが所定値以上でないと判定した場合（Ｓ３１６２でＮＯ）、現在の該当の特定期間の始点以降の複数回の操作の各々の継続操作時間の合計時間が長押し操作であると判定し得る長さに達していないと判断し、ステップＳ３１６３に進む。示唆演出制御部７４は、累積オン信号数カウンタが所定値以上であると判定した場合（Ｓ３１６２でＹＥＳ）、現在の該当の特定期間の始点以降の複数回の操作の各々の継続操作時間の合計時間が長押し操作であると判定し得る長さに達したと判断し、ステップＳ３１６７に進む。

【０４４８】

ステップＳ３１６３において、示唆演出制御部７４は、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が直前段階８４ｅに到達したか否かを判定する。ここで、上述したように、操作ボタン６に対して長押し操作（本来の長押し操作、及び本来の長押し操作ではないが長押し操作とみなす操作の少なくとも何れかを含む操作）が行われたと判定しないままパワー蓄積量が直前段階８４ｅに達した場合、長押し操作が無い限りは直前段階８４ｅより先へのパワー蓄積量の増加を制限するようになっている。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１６３において、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が直前段階８４ｅに到達したと判定した場合（ステップＳ３１６３でＹＥＳ）、ステップＳ３１６４に進む。

【０４４９】

示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１６４において、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされているか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされていないと判定した場合（ステップＳ３１６４でＮＯ）、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の増加の制限を指示するコマンドを送信バッファ６８にセットする（ステップＳ３１６５）。続いて、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域をクリアする（ステップＳ３１６６）。ステップＳ３１６５において送信バッファ６８にセットされたコマンドは直ちに画像制御基板３４に送信される。このコマンドの送信時点において、画像表示器１２に表示中のパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量は非長押し進行速度で進行している。画像制御基板３４は、このコマンドを受信すると、パワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加を停止させる。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１６６の実行後、ステップＳ３１６９に進む。また、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされていると判定した場合（ステップＳ３１６４でＹＥＳ）、ステップＳ３１６５及びステップＳ３１６６をスキップし、ステップＳ３１６９に進む。

【０４５０】

ステップＳ３１６７において、示唆演出制御部７４は、現在の該当の特定期間の終点のタイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$、又はＴ３においてパワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が当該特定期間について設定された段階のゲージに達する速度を長押し進行速度とし、長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加を指示するコマンドを送信バッファ６８にセットする（ステップＳ３１６７）。続いて、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」をセットする（ステップＳ３１６８）。ステップＳ３１６８において送信バッファ６８にセットされたコマンドは直ちに画像制御基板３４に送信される。このコマンドの送信時点において、画像表示器１２に表示中のパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量は非長押し進行速度で進行しているか、直前段階８４ｅに達したところで停止している。画像制御基板３４は、このコマンドを受信すると、コマンドが示す長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加を開始させる。そして、画像制御基板３４は、パワーゲージ８２ｃ内の該当の特定期間について設定された段階のゲージまでパワー蓄積量を増加させ、当該ゲージと対応するゲージに到達した時点でパワー蓄積量の表示色を該当の特定期間と対応する色に変化させる。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１６８の実行後、ステップＳ３１６９に進む。

【０４５１】

ステップＳ３１６９において、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$、タイミングＴ２$_2$、タイミングＴ２$_3$、又はタイミングＴ２$_4$に至ったか否かを判定する。示唆演出

制御部７４は、タイミングＴ２$_1$、タイミングＴ２$_2$、タイミングＴ２$_3$、タイミングＴ２$_4$、又はタイミングＴ３になったと判定した場合（ステップＳ３１６９でＹＥＳ）、ステップＳ３１７０に進む。タイミングＴ２$_1$、タイミングＴ２$_2$、タイミングＴ２$_3$、タイミングＴ２$_4$、又はタイミングＴ３になっていないと判定した場合（ステップＳ３１６９でＮＯ）、ステップＳ３１７４に進む。

【０４５２】

ステップＳ３１７０において、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」が記憶されているか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」が記憶されていると判定した場合（ステップＳ３１７０でＹＥＳ）、ステップＳ３１７１に進む。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１７１において、ゲージ進行フラグ記憶領域をクリアし、ステップＳ３１７２に進む。ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」が記憶されていないと判定した場合（ステップＳ３１７０でＮＯ）、ステップＳ３１７１をスキップし、ステップＳ３１７２に進む。

【０４５３】

ステップＳ３１７２において、示唆演出制御部７４は、オン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域内のオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ及びオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域内の累積オン信号数カウンタをリセットする。ここで、上述したように、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタは、長押し操作有効期間内における操作ボタン６からの操作信号ＳＧＮのオンエッジが検出されてからオフエッジが検出されるまでの間におけるスイッチオン信号のサンプリング数をカウントするものであり、操作ボタン６の継続操作時間に関連付けた情報を得るために利用する。また、累積オン信号数カウンタは、長押し操作有効期間内における操作ボタン６の操作信号ＳＧＮのスイッチオン信号のサンプリング数（スイッチオン状態の信号数）をカウントするものであり、操作ボタン６の可動体６ａが操作されている時間に関連付けた情報を得るために利用する。本実施形態では、判定タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$又はＴ３の到来の度に（ステップＳ３１６９でＹＥＳ）このステップＳ３１７２に進んでオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ及び累積オン信号数カウンタをリセットすることにより、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_1$からタイミングＴ２$_2$、Ｔ２$_2$からタイミングＴ２$_3$、Ｔ２$_3$からタイミングＴ２$_4$、又はＴ２$_4$からタイミングＴ３までの各特定期間の操作信号ＳＧＮをそれぞれの特定期間における操作時間と関連付けて処理する。そして、後述するように、それぞれの特定期間における長押し操作時間（操作時間、及び複数の操作時間の加算による操作時間を含む）に基づいて、特定遊技演出の実行態様を変化させることができる。

【０４５４】

ステップＳ３１７２の実行後、示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１４２で決定した進行パターンに従い、ステップＳ３１６９において到達したと判定したタイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$又はＴ２$_4$を始点とする特定期間におけるゲージ進行の到達段階を設定する（ステップＳ３１７３）。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１７３の実行後、ステップＳ３１７４に進む。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$又はＴ３に至っていないと判定した場合（ステップＳ３１６９でＮＯ）、ステップＳ３１７１、Ｓ３１７２及びＳ３１７３をスキップし、ステップＳ３１７４に進む。

【０４５５】

ステップＳ３１７４において、示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間の終了タイミングＴ３に至ったか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間の終了タイミングＴ３に至っていないと判定した場合（ステップＳ３１７４でＮＯ）、ステップＳ３１５５に戻り、以降の処理を繰り返す。また、長押し操作受付有効期間の終了タイミングＴ３に至ったと判定した場合（ステップＳ３１７４でＹＥＳ）、示唆演出進行処理を終了し、リターンする。このような第２シナリオ演出パターンＡに基づくシナリオ進行演出の示唆演出進行処理では、判定タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$及びＴ２

$_4$のうちの一の判定タイミングにおいて、当該一の判定タイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間に操作ボタン６に対して長押し操作がなされたと判定した場合、当該一の判定タイミング以前の判定タイミングにおいて長押し操作がされていた場合と同等のゲージ進行処理を行ってもよい。つまり、以前のタイミングにおいて長押し演出を実行している場合と同様に特定遊技演出の実行態様を変化させてもよい。

【０４５６】

以上の示唆演出進行処理について、図７２を参照して詳細に説明する。図７２は、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）に先立つ進行パターン決定処理（ステップＳ３１４２）において進行パターン１０２（タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間は「第１ゲージ」、タイミングＴ２$_1$からタイミングＴ２$_2$までの特定期間は「第２ゲージ」、タイミングＴ２$_2$からタイミングＴ２$_3$までの特定期間は「第３ゲージ」、タイミングＴ２$_3$からタイミングＴ２$_4$までの特定期間は「第４ゲージ」、タイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間は「ＭＡＸ」に各々進行させる進行パターン）が選択された場合における長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）内の操作ボタン６の操作とこれに応じた示唆演出２０３に係る演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。

【０４５７】

この図７２の例では、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）に操作ボタン６の４回の操作がなされている。４回のうち１回目の操作では、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間内に操作ボタン６が操作され、タイミングＴ２$_1$からタイミングＴ２$_2$までの特定期間内に操作ボタン６の操作状態が解除されている。２回目の操作では、タイミングＴ２$_2$からタイミングＴ２$_3$までの特定期間内に操作ボタン６が操作され、タイミングＴ２$_3$からタイミングＴ２$_4$までの特定期間内に操作ボタン６の操作状態が解除されている。３回目の操作では、タイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間内に操作ボタン６が操作とその操作状態の解除がなされている。４番目の操作では、タイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間内に操作ボタン６が操作され、長押し操作受付有効期間の終了時点であるタイミングＴ３まで操作されたままにされている。

【０４５８】

図７２の例のような操作が行われた場合における第２シナリオ演出パターンＡのシナリオ進行演出では、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間とタイミングＴ２$_1$からタイミングＴ２$_2$までの特定期間との両期間に跨って行われた１回目の操作が長押し操作であると判定され、タイミングＴ２$_1$に対応してパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量を第１ゲージに到達させる。また、タイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間に行われた３回目及び４回目の操作も長押し操作であると判定され、タイミングＴ３に対応してパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量をＭＡＸに到達させる。

【０４５９】

より詳細に説明すると、図７２の例における長押し操作受付有効期間の開始タイミングＴ２では、図７０におけるステップＳ３１５０の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１５１→ステップＳ３１５２→ステップＳ３１５３→ステップＳ３１５４と処理が進んで長押し操作の受付が開始される。長押し操作受付有効期間の開始タイミングＴ２から１回目の操作がなされるまでの間、操作ボタン６は非操作の状態であるから、ステップＳ３１５５のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。

【０４６０】

１回目の操作がなされると、その直後のステップＳ３１５５の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＹＥＳ→ステップＳ３１５８と処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の非長押し進行速度での増加が始まる。その後は、ステップＳ３１５９→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、１回目の操作以降の継続操作時間が長押しとみなす所定時間（例えば長押し操作受付有効期間の１／１０の時間）に達するまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→

ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４６１】

１回目の操作以降の継続操作時間が長押しとみなす所定時間（例えば長押し操作受付有効期間の１／１０の時間）に達すると、その直後のステップＳ３１６１の判定結果がＹＥＳなり、ステップＳ３１６７に進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加の速度が非長押し進行速度から長押し進行速度へと変わる。その後は、ステップＳ３１６８→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、タイミングＴ２$_1$に至るまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行し、タイミングＴ２$_1$においてパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量は第１ゲージに到達し、パワー蓄積量の表示色が青色に変化する。

【０４６２】

タイミングＴ２$_1$になると、その直後のステップＳ１１６９の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１７０のＹＥＳ→ステップＳ３１７１→ステップＳ３１７２→ステップＳ３１７３と処理が進んで「第２ゲージ」が次のゲージ進行の段階として設定される。その後、ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＹＥＳ→ステップＳ３１５８と処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加の速度が長押し進行速度から非長押し進行速度に戻る。その後、ステップＳ３１５９→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、１回目の操作が解除されるまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４６３】

１回目の操作が解除されると、その直後のステップＳ３１５５の判定結果はＮＯとなり、ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯと処理が進む。ここで、図７２の例では、パワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量は第１ゲージに到達した時点（タイミングＴ２$_1$）から非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行しており、非長押し進行速度は、タイミングＴ２$_1$及びＴ２$_2$間にゲージ１つ分進む速度であるから、パワー蓄積量はタイミングＴ２$_2$の前に第２ゲージの直前段階に到達する。よって、１回目の操作の解除以降は、パワー蓄積量が第２ゲージの直前段階に達するまでの間、ステップＳ３１５５のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。

【０４６４】

非長押し進行速度で進行中のパワー蓄積量が第２ゲージの直前段階に達すると、その直後のステップＳ３１６３の判定結果がＹＥＳなり、ステップＳ３１６４のＮＯ→ステップＳ３１６５へと処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加の進行が停止する。その後は、ステップＳ３１６６→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、タイミングＴ２$_2$に至るまでの間、ステップＳ３１５５のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、パワー蓄積量の増加は停止する。

【０４６５】

タイミングＴ２$_2$になると、その直後のステップＳ３１６９の判定結果はＹＥＳになり、ステップＳ３１７０のＮＯ→ステップＳ３１７２→ステップＳ３１７３と処理が進んで「第３ゲージ」が次のゲージ進行の段階として設定される。その後、ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、２回目の操作がなされるまでの間、ステップＳ３１５５のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、パワー蓄積量の増加は停止する。

【０４６６】

２回目の操作がなされると、その直後のステップＳ３１５５の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＹＥＳ→ステップＳ３１５８と処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の非長押し進行速度での増加が始まる。その後、ステップＳ３１５９→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、タイミングＴ２$_3$に至るまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４６７】

タイミングＴ２$_3$になると、その直後のステップＳ３１６９の判定結果はＹＥＳになり、ステップＳ３１７０のＮＯ→ステップＳ３１７２→ステップＳ３１７３と処理が進んで「第４ゲージ」が次のゲージ進行の段階として設定される。その後、ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、２回目の操作が解除されるまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４６８】

２回目の操作が解除されると、その直後のステップＳ３１５５の判定結果はＮＯとなり、ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯと処理が進む。ここで、図７２の例では、第２ゲージの直前段階で停止していたパワー蓄積量が非長押し進行速度での増加を始めるのはタイミングＴ２$_3$よりも僅かに前の時点であり、非長押し進行速度は、タイミングＴ２$_3$及びＴ２$_4$間にゲージ１つ分進む速度であるから、パワー蓄積量はタイミングＴ２$_4$の前に第４ゲージの直前段階に到達することはない。よって、２回目の操作の解除以降は、タイミングＴ２$_4$に至るまでの間、ステップＳ３１５５のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４６９】

タイミングＴ２$_4$になると、その直後のステップＳ３１６９の判定結果はＹＥＳになり、ステップＳ３１７０のＮＯ→ステップＳ３１７２→ステップＳ３１７３と処理が進んで「ＭＡＸ」が次のゲージ進行の段階として設定される。その後、ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、３回目の操作がなされるまでの間、ステップＳ３１５５のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４７０】

３回目の操作がなされると、その直後のステップＳ３１５５の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ

→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、３回目の操作が解除されるまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４７１】

３回目の操作が解除されると、その直後のステップＳ３１５５の判定結果はＮＯとなり、ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、４回目の操作がなされるまでの間、ステップＳ３１５５のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４７２】

４回目の操作がなされると、その直後のステップＳ３１５５の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、３回目の操作の継続操作時間と４回目の操作の継続操作時間の合計時間が長押しとみなす所定時間（例えば長押し操作受付有効期間の１／１０の時間）に達するまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。

【０４７３】

３回目の操作の継続操作時間と４回目の操作の継続操作時間の合計時間が所定時間に達すると、その直後のステップＳ３１６２の判定結果がＹＥＳなり、ステップＳ３１６７に進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加の速度が非長押し進行速度から長押し進行速度へと変わる。その後は、ステップＳ３１６８→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５と処理が進む。以降は、タイミングＴ３に至るまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。この間、長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行し、タイミングＴ３においてパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量はＭＡＸに到達し、パワー蓄積量の表示色が虹色に変化する。

【０４７４】

図７３及び図７４は、第２シナリオ演出パターンＢに基づくシナリオ進行演出が行われる場合における示唆演出進行処理（図６９のステップＳ３１４３）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。この処理では、示唆演出制御部７４は、演出に基づいて定められた所定期間の１つである長押し操作受付有効期間に設定される複数のタイミングのそれぞれにおいて、操作情報が操作されていることを示すものであるか否かを判定する。つまり、示唆演出制御部７４は、複数のタイミングのうちの一つのタイミングにおいて操作ボタン６が操作されていることを条件に特定遊技演出の実行態様を変化させる。以下、詳述する。示唆演出制御部７４は、示唆演出進行処理を開始すると、長押し操作受付有効期間が開始されるまで待機し（ステップＳ３１８０でＮＯ）、長押し操作受付有効期間が開始されると（ステップＳ３１８０でＹＥＳ）、ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域内にゲージ進行フラグが記憶されているかを確認し、記憶されていればゲージ進行フラグ領域内のゲージ進行フラグをクリアする（ステップＳ３１８１）。

【０４７５】

ステップＳ３１８１の実行後、示唆演出制御部７４は、オン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域内のオン－オフエッジ間オン信号数カウンタをリセットする（Ｓ３１８２）。ステップＳ３１８２の実行後、示唆演出制御部７４は、テップＳ３１４２で決定した進行パターンに従い、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの期間におけるゲージ進行の到達段階を設定する（ステップＳ３１８３）。

【０４７６】

ステップＳ３１８３の実行後、示唆演出制御部７４は、遊技者による長押し操作の受け付けを開始する（ステップＳ３１８４）。続いて、示唆演出制御部７４は、操作ボタン６が操作状態であるか否かを判定する（ステップＳ３１８５）。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１８５において、操作ボタン６が操作状態であると判定した場合（ステップＳ３１８５でＹＥＳ）、ステップＳ３１８６に進む。操作ボタン６が非操作状態であると判定した場合（ステップＳ３１８５でＮＯ）、ステップＳ３１９２に進む。

【０４７７】

ステップＳ３１８６において、示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間における現在の該当期間の設定段階が「進行なし」であるか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、現在の該当期間の設定段階が「進行なし」であると判定した場合（ステップＳ３１８６でＹＥＳ）、ステップＳ３１９２に進む。また現在の該当期間の設定段階が「進行なし」でないと判定した場合（ステップＳ３１８６でＮＯ）、ステップＳ３１８７に進む。

【０４７８】

ステップＳ３１８７において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域がゲージ進行フラグ「セットなし」であるか否かを確認する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグがセットされていない場合（Ｓ３１８７でＹＥＳ）、ステップＳ３１８８に進む。ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」及び「２」の何れかがセットされている場合（Ｓ３１８７でＮＯ）、ステップＳ３１９０に進む。

【０４７９】

ステップＳ３１８８において、示唆演出制御部７４は、非長押し進行速度でのゲージ進行開始を指示するコマンドをＲＡＭ３３ｃの送信バッファ６８にセットする。続いて、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」をセットする（Ｓ３１８９）。ステップＳ３１８９の実行後、示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１９８に進む。

【０４８０】

ステップＳ３１９０において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」がセットされているか否かを確認する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」がセットされている場合（Ｓ３１９０でＹＥＳ）、ステップＳ３１９１に進む。ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「１」がセットされていない場合（Ｓ３１９０でＮＯ）、ステップＳ３１９８に進む。

【０４８１】

ステップＳ３１９１において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域内のオン－オフエッジ間オン信号数カウンタが所定値以上であるか否かを判定する。ここで、このステップＳ３１９１における所定値は、長押し操作受付有効期間内の特定期間の半分の時間（例えば長押し操作受付有効期間自体の１／１０の時間）を操作ボタン６の操作信号ＳＧＮのサンプリング間隔である２ミリ秒で除算した値とすることが望ましい。示唆演出制御部７４は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタが所定値以上でないと判定した場合（ステップＳ３１９１でＮＯ）、現在の該当の期間の始点以降の操作ボタン６の継続操作時間が長押しと判定し得る長さに至っていないとみなし、ステップＳ３１９２に進む。示唆演出制御部７４は、オン－オフエッジ間オン信号数カウンタが所定値以上であると判定した場合（ステップＳ３１９１でＹＥＳ）、現在の該当の期間の始点以降の操作ボタン６の継続操作時間が長押しと判定し得る長さに至

ったと判断し、ステップＳ３１９６に進む。

【０４８２】

ステップＳ３１９２において、示唆演出制御部７４は、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が直前段階８４ｅに到達したか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が直前段階８４ｅに到達したと判定した場合（ステップＳ３１９２でＹＥＳ）、ステップＳ３１９３に進む。

【０４８３】

示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１９３において、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされているか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされていないと判定した場合（ステップＳ３１９４でＮＯ）、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の増加の制限を指示するコマンドを送信バッファ６８にセットする（ステップＳ３１９４）。続いて、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域をクリアする（ステップＳ３１９５）。ステップＳ３１９４において送信バッファ６８にセットされたコマンドは直ちに画像制御基板３４に送信される。このコマンドの送信時点において、画像表示器１２に表示中のパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量は非長押し進行速度で進行している。画像制御基板３４は、このコマンドを受信すると、パワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加を停止させる。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１９５の実行後、ステップＳ３１９８に進む。また、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされていると判定した場合（ステップＳ３１９３でＹＥＳ）、ステップＳ３１９４とステップＳ３１９５をスキップし、ステップＳ３１９８に進む。

【０４８４】

ステップＳ３１９６において、示唆演出制御部７４は、パワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量の長押し進行速度での増加を指示するコマンドを送信バッファ６８にセットする。続いて、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」をセットする（ステップＳ３１９７）。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１９７の実行後、ステップＳ３１９８に進む。

【０４８５】

ステップＳ３１９８において、示唆演出制御部７４は、直前判定タイミングＴ２ａ$_1$、Ｔ２ａ$_2$、Ｔ２ａ$_3$、Ｔ２ａ$_4$又はＴ３ａ至ったか否かを判定する。ここで、図７５に示すように、直前判定タイミングＴ２ａ$_1$、Ｔ２ａ$_2$、Ｔ２ａ$_3$、Ｔ２ａ$_4$及びＴ３ａのそれぞれは、判定タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$及びＴ３ａの直前の所定のタイミングである。示唆演出制御部７４は、直前判定タイミングＴ２ａ$_1$、Ｔ２ａ$_2$、Ｔ２ａ$_3$、Ｔ２ａ$_4$又はＴ３ａに至ったと判定した場合（ステップＳ３１９８でＹＥＳ）、ステップＳ３１９９に進む。示唆演出制御部７４は、直前判定タイミングＴ２ａ$_2$、Ｔ２ａ$_3$、Ｔ２ａ$_4$又はＴ３ａに至っていないと判定した場合（ステップＳ３１９８でＮＯ）、ステップＳ３２０３に進む。

【０４８６】

ステップＳ３１９９において、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされているか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされていないと判定した場合（ステップＳ３１９９でＮＯ）、ステップＳ３２００に進む。ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」がセットされていると判定した場合（ステップＳ３１９９でＹＥＳ）、ステップＳ３２０３に進む。

【０４８７】

ステップＳ３２００において、示唆演出制御部７４は、操作ボタン６が操作状態であるか否かを判定する。具体的には、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのオンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域を参照し、オンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域に「１」が書き込まれている場合は操作ボタン６が操作状態であると判断し、オンエッジカウント数記憶部６９ｃの第１記憶領域に「０」が書き込まれている場合は操作

ボタン６が非操作状態であると判断する。

【０４８８】

ステップＳ３２００において、示唆演出制御部７４は、操作ボタン６が操作状態であると判定した場合（ステップＳ３２００でＹＥＳ）、ステップＳ３２０１に進む。操作ボタン６が非操作状態であると判定した場合（ステップＳ３２００でＮＯ）、ステップＳ３２０３に進む。

【０４８９】

ステップＳ３２０１において、示唆演出制御部７４は、現在の該当の特定期間の終点であるタイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$又はＴ３においてパワーゲージ８４ａ内のパワー蓄積量が当該特定期間について設定された段階のゲージに達する速度を長押し進行速度とし、長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加を指示するコマンドを送信バッファ６８にセットする（ステップＳ３２０１）。続いて、示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」をセットする（ステップＳ３２０２）。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３２０２の実行後、ステップＳ３２０８に進む。

【０４９０】

ここで、第２シナリオ演出パターンＡに基づくシナリオ進行演出の示唆演出進行処理が行われる場合における示唆演出進行処理（図７０及び図７１）では、該当の特定期間における複数回の継続操作時間の合計時間が所定値に達した場合（累積オン信号数カウンタが所定値以上である場合（図７０のステップＳ３１６２でＹＥＳ）に、ステップＳ３１６７に進んで長押し操作進行時間でのパワー蓄積量の増加を開始する。これに対し、第２シナリオ演出パターンＢに基づくシナリオ進行演出の示唆演出進行処理（図７３及び図７４）が行われる場合における示唆演出進行処理では、図７０のステップＳ３１６２に相当するステップがない。その代り、該当の特定期間の終了タイミングの直前の判定タイミングにおいて操作ボタン６が操作状態にあるか否かを判定するステップＳ３１９８、Ｓ３１９９及びＳ３２００を有し、直前判定タイミングにおいて操作ボタン６が操作状態にある場合に（ステップＳ３２００でＹＥＳ）、ステップＳ３２０１に進んで長押し操作進行時間でのパワー蓄積量の増加を開始する。このような第２シナリオ演出パターンＢに基づくシナリオ進行演出の示唆演出進行処理でも、判定タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$又はＴ２$_4$のうちの一の判定タイミングにおいて、当該一の判定タイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間に操作ボタン６に対して長押し操作がなされたと判定した場合は、当該一の判定タイミング以前の判定タイミングにおいて長押し操作がされていた場合と同等のゲージ進行処理を行ってもよい。つまり、当該一の判定タイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間に操作ボタン６に対して長押し操作がなされたと判定した場合、以前のタイミングにおいて長押し演出を実行している場合と同様に特定遊技演出の実行態様を変化させてもよい。

【０４９１】

ステップＳ３２０３において、示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$又はＴ２$_4$に至ったか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$又はＴ３になったと判定した場合（ステップＳ３２０３でＹＥＳ）、ステップＳ３２０４に進む。タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$又はＴ３になっていないと判定した場合（ステップＳ３２０３でＮＯ）、ステップＳ３２０８に進む。

【０４９２】

ステップＳ３２０４において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」が記憶されているか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、ゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」が記憶されていると判定した場合（ステップＳ３２０４でＹＥＳ）、ステップＳ３２０５に進む。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３２０５において、ゲージ進行フラグ記憶領域をクリアし、ステップＳ３２０６に進む。ＲＡＭ３３ｃのゲージ進行フラグ記憶領域にゲージ進行フラグ「２」が記憶されていないと判定した場合（ステップＳ３２０４でＮＯ）、ステップＳ３２０５

をスキップし、ステップＳ３２０６に進む。

【０４９３】

ステップＳ３２０６において、示唆演出制御部７４は、ＲＡＭ３３ｃのオン信号カウント数記憶部６９ｄの第１記憶領域内のオン－オフエッジ間オン信号数カウンタ及びオン信号カウント数記憶部６９ｄの第２記憶領域内の累積オン信号数カウンタをリセットする。

【０４９４】

ステップＳ３２０６の実行後、示唆演出制御部７４は、ステップＳ３１４２で決定した進行パターンに従い、ステップＳ３２０３において到達したと判定したタイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$又はＴ２$_4$を始点とする特定期間におけるゲージ進行の到達段階を設定する（ステップＳ３２０７）。示唆演出制御部７４は、ステップＳ３２０７の実行後、ステップＳ３２０８に進む。示唆演出制御部７４は、タイミングＴ２$_1$、Ｔ２$_2$、Ｔ２$_3$、Ｔ２$_4$又はＴ３に至っていないと判定した場合（ステップＳ３２０３でＮＯ）、ステップＳ３２０５、Ｓ３２０６及びＳ３２０７をスキップし、ステップＳ３２０８に進む。

【０４９５】

ステップＳ３２０８において、示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間の終了タイミングＴ３に至ったか否かを判定する。示唆演出制御部７４は、長押し操作受付有効期間の終了タイミングＴ３に至っていないと判定した場合（ステップＳ３２０８でＮＯ）、ステップＳ３１８５に戻り、以降の処理を繰り返す。また、長押し操作受付有効期間の終了タイミングＴ３に至ったと判定した場合（ステップＳ３１０６でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、示唆演出進行処理を終了し、リターンする。

【０４９６】

以上の示唆演出進行処理について、図７６を参照してより詳細に説明する。図７６は、押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）に先立つ進行パターン決定処理（ステップＳ３１４２）において進行パターン１０２（タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間は「第１ゲージ」、タイミングＴ２$_1$からタイミングＴ２$_2$までの特定期間は「第２ゲージ」、タイミングＴ２$_2$からタイミングＴ２$_3$までの特定期間は「第３ゲージ」、タイミングＴ２$_3$からタイミングＴ２$_4$までの特定期間は「第４ゲージ」、タイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間は「ＭＡＸ」に各々進行させる進行パターン）が選択された場合における長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）内の操作ボタン６の操作とこれに応じた示唆演出２０３に係る演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。この例における４回の操作とその操作状態の解除のタイミングは、図７２のものと同じである。

【０４９７】

図７６の例のような操作が行われた場合における第２シナリオ演出パターンＢのシナリオ進行演出では、第２シナリオ演出パターンＡのシナリオ進行演出（図７２）と同様に、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間とタイミングＴ２$_1$からタイミングＴ２$_2$までの特定期間との両期間に跨って行われた１回目の操作が長押し操作であると判定され、タイミングＴ２$_1$に対応してパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量を第１ゲージに到達させる。また、第２シナリオ演出パターンＡに基づくシナリオ進行演出と異なり、タイミングＴ２$_2$からタイミングＴ２$_3$までの特定期間とタイミングＴ２$_3$からタイミングＴ２$_4$までの特定期間との両期間に跨って行われた２回目の操作も長押し操作であると判定され、タイミングＴ２$_1$に対応してパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量を第３ゲージに到達させる。また、タイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間に行われた４回目の操作も長押し操作であると判定され、タイミングＴ３に対応してパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量をＭＡＸに到達させる。

【０４９８】

第２シナリオ演出パターンＡのシナリオ進行演出（図７２）との相違部分（タイミングＴ２$_2$以降）に着目してより具体的に説明すると、図７６の例におけるタイミングＴ２$_2$からタイミングＴ２$_3$までの特定期間に操作がなされると、その直後のステップＳ３１８５の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＹＥＳ

→ステップＳ３１８８と処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の非長押し進行速度での増加が始まる。その後、ステップＳ３１９８→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５と処理が進む。以降は、タイミングＴ２$_3$の直前タイミングＴ２ａ$_3$に至るまでの間、ステップＳ３１８５のＹＥＳ→ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＹＥＳ→ステップＳ３１９１のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０４９９】

タイミングＴ２$_3$の直前タイミングＴ２ａ$_3$になると、ステップＳ３１９８の判定結果はＹＥＳになり、ステップＳ３１９９のＮＯ→ステップＳ３２００のＹＥＳ→ステップＳ３２０１と処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加の速度が非長押し進行速度から長押し進行速度へと変わる。その後は、ステップＳ３２０１→ステップＳ３２０８と処理が進む。以降は、タイミングＴ２$_3$に至るまでの間、ステップＳ３１８５のＹＥＳ→ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＮＯ→ステップＳ３１９８のＹＥＳ→ステップＳ３１９９のＹＥＳ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行し、タイミングＴ２$_1$においてパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量は第３ゲージに到達し、パワー蓄積量の表示色が青色に変化する。

【０５００】

タイミングＴ２$_3$になると、その直後のステップＳ３２０３の判定結果はＹＥＳになり、ステップＳ３２０４のＹＥＳ→ステップＳ３２０５→ステップＳ３２０６→ステップＳ３２０７と処理が進んで「第４ゲージ」が次のゲージ進行の段階として設定される。その後、ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５のＮＯ→ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１８８と処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加の速度が長押し進行速度から非長押し進行速度に戻る。その後、その後、ステップＳ３１８９→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５と処理が進む。以降は、２回目の操作が解除されるまでの間、ステップＳ３１８５のＹＥＳ→ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＹＥＳ→ステップＳ３１９１のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０５０１】

２回目の操作が解除されると、その直後のステップＳ３１８５の判定結果はＮＯとなり、ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯと処理が進む。以降は、タイミングＴ２$_4$に至るまでの間、ステップＳ３１８５のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０５０２】

タイミングＴ２$_4$になると、その直後のステップＳ３２０３の判定結果はＹＥＳになり、ステップＳ３２０４のＮＯ→ステップＳ３２０６→ステップＳ３２０７と処理が進んで「ＭＡＸ」が次のゲージ進行の段階として設定される。その後、ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５と処理が進む。以降は、３回目の操作がなされるまでの間、ステップＳ３１８５のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０５０３】

３回目の操作がなされると、その直後のステップＳ３１８５の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＹＥＳ→ステップＳ３１９１のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５と処理が進む。以降は、３回目の操作が解除されるまでの間、ステップＳ３１８５のＹＥＳ→ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＹＥＳ→ステップＳ３１９１のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０５０４】

３回目の操作が解除されると、その直後のステップＳ３１８５の判定結果はＮＯとなり、ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５と処理が進む。以降は、４回目の操作がなされるまでの間、ステップＳ３１８５のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、非長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行する。

【０５０５】

４回目の操作がなされると、その直後のステップＳ３１８５の判定結果がＹＥＳとなり、ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＹＥＳ→ステップＳ３１９１のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５と処理が進む。図７４の例では、４回目の操作以降の継続操作時間はタイミングＴ３の直前タイミングＴ３ａまでに長押しとみなす所定時間に達しない。よって、４回目の操作以降は、タイミングＴ３の直前タイミングＴ３ａに達するまでの間、ステップＳ３１８５のＹＥＳ→ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＹＥＳ→ステップＳ３１９１のＮＯ→ステップＳ３１９２のＮＯ→ステップＳ３１９８のＮＯ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。

【０５０６】

タイミングＴ３の直前タイミングＴ３ａになると、ステップＳ３１９８の判定結果はＹＥＳになり、ステップＳ３１９９のＮＯ→ステップＳ３２００のＹＥＳ→ステップＳ３２０１と処理が進んでパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量の増加の速度が非長押し進行速度から長押し進行速度へと変わる。その後は、ステップＳ３２０２→ステップＳ３２０８と処理が進む。以降は、タイミングＴ３に至るまでの間、ステップＳ３１８５のＹＥＳ→ステップＳ３１８６のＮＯ→ステップＳ３１８７のＮＯ→ステップＳ３１９０のＮＯ→ステップＳ３１９８のＹＥＳ→ステップＳ３１９９のＹＥＳ→ステップＳ３２０３のＮＯ→ステップＳ３２０８のＮＯ→ステップＳ３１８５の処理が繰り返される。この間、長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が進行し、タイミングＴ３においてパワーゲージ８２ｃ内のパワー蓄積量はＭＡＸに到達し、パワー蓄積量の表示色が虹色に変化する。

【０５０７】

次に図７７は、第２段階演出制御処理（図６５のステップＳ３１０５）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第２段階演出制御部７６は、この処理を開始すると、第２段階シナリオ進行演出２０５を開始する（ステップＳ３３００）。その後、第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ進行演出２０５の次に行うべき最終結果報知演出２０６が成功演出２０７であるか否かを判断する（ステップＳ３３０１）。例えば特別遊技判定部５２によって行われた特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものである場合、第２段階演出制御部７６は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へ移行させるものでない場合よりも高い確率で成功演出２０７であると判断する。その結果、成功演出２０７である場合（ステップＳ３３０１でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、

成功演出２０７の開始タイミングＴ４で、成功演出２０７を開始する（ステップＳ３３０２）。一方、最終結果報知演出２０６が成功演出２０７ではなく、失敗演出２０８又は２０９である場合（ステップＳ３３０１でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、失敗演出２０８又は２０９の開始タイミングＴ４で失敗演出２０８又は２０９を開始する（ステップＳ３３０３）。第２段階演出制御部７６は、失敗演出２０９を開始した後、復活演出２１０を行うか否かを判断する（ステップＳ３３０４）。その結果、復活演出２１０を行う場合（ステップＳ３３０４でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、復活演出２１０の開始タイミングＴ５まで待機し（ステップＳ３３０５）、復活演出２１０の開始タイミングＴ４になると（ステップＳ３３０５でＹＥＳ）、復活演出２１０を開始する（ステップＳ３３０６）。尚、失敗演出２０９の後に復活演出２１０を行わない場合（ステップＳ３３０４でＮＯ）、ステップＳ３３０５及びＳ３３０６の処理はスキップする。以上で、第２段階演出制御処理が終了する。

【０５０８】

以上のように、演出制御基板３３において第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板３３において、第１段階演出制御部７５、示唆演出制御部７４及び第２段階演出制御部７６がこの順に機能する。そして第１段階演出制御部７５が、始めに、操作ボタン６に対する単打押し操作を受け付けたタイミングに応じて異なる第１段階までシナリオ進行演出を進行させる第１段階シナリオ演出２０２を行わせ、その第１段階シナリオ演出２０２の後に、示唆演出制御部７４が、特別遊技判定の結果に基づいて、操作ボタン６に対する長押し操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出２０３を行わせる。更にその示唆演出２０３の後に、第２段階演出制御部７６は、第２段階シナリオ進行演出２０５の後、シナリオ進行演出が第１段階から最終段階まで進行する成功演出２０７、最終段階まで進行しない失敗演出２０８、及び失敗演出２０９の後に復活演出２１０を行う演出のいずれかを行わせる。そして第２段階演出制御部７６は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させるものである場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させないものである場合よりも高確率で成功演出２０７を行わせるように構成されている。

【０５０９】

したがって、第２シナリオ演出パターン７８２に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出２０７が行われることを期待し、少なくとも第１段階演出制御部７５及び示唆演出制御部７４による演出が行われているときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン６に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機１は、第２シナリオ演出パターン７８２に基づいて上述したシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【０５１０】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、かかる実施形態に以下の変形を加えてもよい。

【０５１１】

先に図７３及び図７４に示した示唆演出進行処理では、示唆演出制御部７４は、演出に基づいて定められた所定期間の１つである長押し操作受付有効期間に設定される複数のタイミングのそれぞれにおいて操作情報が操作状態を示すと判定した場合、ゲージ段階スキップ抽選によりゲージの到達段階を設定するようにしてもよい。ここで、「ゲージ段階スキップ抽選」とは、直前判定タイミングでの操作スイッチ６の操作状態の検出を契機に実行される抽選であり、既に進行パターンに従い設定されているゲージ進行の到達段階を少なくとも１段、先に進めるように到達段階を再設定するためのものである。以下ではゲージ段階スキップ抽選を単に抽選と略記する。

【０５１２】

図７８及び図７９のフローチャートは、かかる観点から図７４の示唆演出進行処理の処理手順を変更した別の例を示している。図７３のフローチャートは、この改良例においても同様の処理手順となる。以下、図７８及び図７９のフローチャートにおいて図７４のステップと同一の処理に係るステップには同一の符号を付して説明を省略し、異なる部分のみを説明する。同図にされるように、示唆演出制御部７４は、直前判定タイミングに至り（ステップＳ３１９８でＹＥＳ）、ゲージ進行フラグ＝２である場合（ステップＳ３１９９でＮＯ）、操作スイッチ６が操作状態にあるか否かを判断し（ステップＳ３２００）、操作状態にある場合（ステップＳ３２００でＹＥＳ）、既に抽選済であるか否かを判断する（ステップＳ３５０１）。ここで、既に抽選済であるか判断しているのは、長押し操作受付有効期間内に設定された複数の直前判定タイミングの１か所で抽選を行った後は、処理が煩雑となるのを避けるために、後続の直前判定タイミングでは再抽選を行わないようにしているからである。示唆演出制御部７４は抽選済でないと判断した場合（ステップＳ３５０１でＮＯ）、抽選を行い（ステップＳ３５０２）、当該抽選の結果に基づいて到達段階を設定し（ステップＳ３５０３）、長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加を指示するコマンドを送信バッファ６８にセットする（ステップＳ３２０１）。一方、既に抽選済である場合（ステップＳ３５０１をＹＥＳ）、ステップＳ３５０２，Ｓ３５０３をスキップし、ステップＳ３２０１に移行する。これ以降の処理は、基本的に図７４で前述した通りであるが、次の直前判定タイミングにおいて操作情報が操作状態を示すと判定した場合、抽選は行わずに既に設定されている次の到達段階へとゲージ進行を行う点で（ステップＳ３５０５）、図７４を参照して説明した処理とは異なる。

【０５１３】

このような処理によれば、直前判定タイミングにおいて操作情報が操作状態を示すと判定した場合には、最初に判定したときには抽選を行い、当該抽選結果に基づき到達段階を設定し、当該到達段階に至るまで長押し進行速度でのパワーゲージ８２ｃのパワー蓄積量の増加を行うことになる。そして、次の直前判定タイミングにおいて操作情報が操作状態を示すと判定した場合、抽選は行わずに、ステップＳ３５０５で既に設定されている次の到達段階へとゲージ進行を行うことになる。従って、ゲージ進行パターンによらず抽選により到達段階が変更されるので、演出の多様性が高まり、興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【０５１４】

以上の示唆演出進行処理について、図８０を参照して、より詳細に説明する。図８０は、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）に先立つ進行パターン決定処理（Ｓ３１４２）において進行パターン１０２が選択された場合における長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）内の操作ボタン６の操作とこれに応じた示唆演出２０３に係る演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。この図８０の例では、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）に操作ボタン６の４回の操作がなされている。各操作については、先に図７６で説明した操作と同様であるので、ここでは説明を省略する。

【０５１５】

ここでは、特徴的な各直前判定タイミングでの判定を中心に説明する。特定期間Ｔ２$_0$～Ｔ２$_1$の間で、直前判定タイミングＴ２$_{a1}$に至ったときには、既に長押し進行速度でのゲージ進行が進められ、ゲージ進行フラグ＝２であるので、ステップＳ３１９９のＹＥＳに抜けて、抽選が行われることはなく、第１ゲージに到達するまで長押し進行速度でのゲージ蓄積量の増加が進められる。特定期間Ｔ２$_0$～Ｔ２$_1$で、直前判定タイミングＴ２$_{a2}$に至ったときには、パワー蓄積量の増加は停止されており、ゲージ進行フラグはクリアされているので、ステップＳ３１９８のＹＥＳ→ステップＳ３１９９のＮＯ→ステップＳ３２００と進む。そして、直前判定タイミングＴ２$_{a2}$に至ったときには、操作スイッチ６は操作状態ではないので、ステップＳ３２００をＮＯに抜け、抽選が行われることはなく、パワー蓄積量の増加は第２ゲージの直前段階で停止されたままとなる。

【０５１６】

特定期間Ｔ２$_2$～Ｔ２$_3$の間で、直前判定タイミングＴ２$_{a3}$に至ったときには、既に

非長押し進行速度でのゲージ蓄積量の増加が進められており、ゲージ進行フラグは１にセットされているので、ステップＳ３１９８のＹＥＳ→ステップＳ３１９９のＮＯ→ステップＳ３２００に進む。そして、直前判定タイミングＴ２$_{a\ 3}$に至ったときには、操作スイッチ６が操作状態にあるので、ステップＳ３２００のＹＥＳ→ステップＳ３５０１のＮＯ→ステップＳ３５０２→ステップＳ３５０３と進み、抽選が行われ、当該抽選結果に基づいて到達段階が設定される。この例では、抽選により到達段階が１段進められて第４ゲージに設定される。以降、設定された第４ゲージまで長押し進行速度でのゲージ蓄積量の増加が進められ、到達時にパワー蓄積量の表示色が赤色に変化させられる。その後、タイミングＴ２$_{3}$に至ったときには、ステップＳ３５０４で到達段階がゲージ進行パターンに関わらずに次段階（ＭＡＸ）に設定される。

【０５１７】

特定期間Ｔ２$_{3}$～Ｔ２$_{4}$の間で、直前判定タイミングＴ２$_{a\ 4}$に至ったときには、それに至るまでにパワー蓄積量の増加はＭＡＸの直前段階まで進められた後に停止しており、ゲージ進行フラグはクリアされているので、ステップＳ３１９８のＹＥＳ→ステップＳ３１９９のＮＯ→ステップＳ３２００と進む。そして、直前判定タイミングＴ２$_{a\ 4}$に至ったときには、操作スイッチ６は操作状態ではないので、ステップＳ３２００をＮＯに抜け、抽選が行われることはなく、パワー蓄積量の増加はＭＡＸの直前段階で停止されたままとなる。そして、特定期間Ｔ２$_{4}$～Ｔ３の間で、直前判定タイミングＴ３$_{a}$に至ったときには、既に長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が開始されており、ゲージ進行フラグ＝２であるので、ステップＳ３１９９をＹＥＳに抜け、抽選が行われることはなく、ＭＡＸ到達するまで長押し進行速度でのゲージ蓄積量の増加が進められ、ＭＡＸに到達したときにパワー蓄積量の表示色が虹色に変化される。

【０５１８】

また、先に図７０及び図７１に示した示唆演出進行処理では、示唆演出制御部７４は、演出に基づいて定められた所定期間の１つである長押し操作受付有効期間に設定される複数のタイミングのうちの一のタイミングにおいて、当該一のタイミングと当該一のタイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間に操作スイッチ６に対して所定の操作がなされたと判定した場合は、当該一のタイミング以前のタイミングにおいて所定の操作がなされていた場合と同等の処理を行うが、所定の操作がなされたと判定した場合にも前述した「ゲージ段階スキップ抽選」を行うようにしてもよい。

【０５１９】

図８１及び図８２のフローチャートは、かかる観点から図７１の処理手順を変更した別の例を示している。ここでは、図７０のフローチャートは、この改良例においても同様の処理手順となる。以下、図８１及び図８２のフローチャートにおいて図７１のステップと同一の処理に係るステップには同一の符号を付して説明を省略し、異なる部分のみを説明する。図８１及び図８２に示されるように、示唆演出制御部７４は、特定期間に操作スイッチ６に対して所定の操作、即ちここでは長押し操作がなされた場合（図７０のステップＳ３１６１でＹＥＳ又はステップＳ３１６２でＹＥＳ）、未到達の演出があるか否かを判断し（ステップＳ３５１１）、未到達の演出がある場合（ステップＳ３５１１でＹＥＳ）、既に抽選済であるか否かを判断する（ステップＳ３５１２）。ここで、既に抽選済であるか判断しているのは、長押し操作受付有効期間内に設定された複数の特定期間の１期間で抽選を行った後は、処理が煩雑となるのを避けるために、後続の特定期間では再抽選を行わないようにしているからである。示唆演出制御部７４は、抽選済でない場合（ステップＳ３５１２をＮＯ）、抽選を行い（ステップＳ３５１３）、当該抽選の結果に基づいて到達段階を設定し（ステップＳ３５１４）、当該到達段階に至るような長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加を指示するコマンドを送信バッファにセットする（ステップＳ３１６７）。一方、未到達の演出がない場合（ステップＳ３５１１でＮＯ）、あるいは既に抽選済である場合（ステップＳ３５１２をＹＥＳ）、ステップＳ３５１３及びＳ３５１４をスキップしてステップＳ３１６７に移行する。これ以降の処理は、基本的に図７１で前述した通りであるが、次の特定期間において所定の操作がなされたと判定した場合、抽選は

行わずに既に設定されている次の到達段階へとゲージ進行を行う点で（ステップＳ３５１５）、図７１を参照して説明した処理とは異なる。

【０５２０】

このような処理によれば、一の判定タイミングと当該一の判定タイミングの直前の所定の起算タイミングとの間の特定期間に操作スイッチ６に対して所定の操作がなされたと判定した場合、それ以前に未到達の演出があるときは抽選を行い、当該抽選結果に基づき到達段階を設定し、当該到達段階に至る長押し速度でのゲージ進行を行い、パワー蓄積量の表示色を変更することになる。そして、次の特定期間において所定の操作がなされたと判定した場合、既に抽選済なので、抽選は行わずに、ステップＳ３５１５で既に設定されている次の到達段階へとゲージ進行を行い、パワー蓄積量の表示色を変更することになる。

【０５２１】

例えば、開始タイミングＴ２$_0$から判定タイミングＴ２$_1$までの特定期間では長押し操作がなされ、ゲージを第１ゲージまで進行させると共にパワー蓄積量の表示色を青色に変更した後、判定タイミングＴ２$_1$から判定タイミングＴ２$_2$までの特定期間では長押し操作がされず、続く判定タイミングＴ２$_2$から判定タイミングＴ２$_3$までの特定期間で長押し操作がされた場合には、所定の抽選がなされ、到達段階を第２ゲージ以上、パワー蓄積量の表示色を黄色以上に設定し、当該到達段階に至るような長押し速度でのゲージ進行を行うことになる。そして、続く判定タイミングＴ２$_3$から判定タイミングＴ２$_4$までの特定期間で長押し操作がされた場合、既に抽選済なので、抽選は行わず、次の到達段階に至るように長押し速度でのゲージ進行を行い、パワー蓄積量の表示色を変更することになる。従って、ゲージ進行パターンによらず抽選により到達段階が変更されるので、演出の多様性が高まり、興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【０５２２】

以上の示唆演出進行処理について、図８３を参照して、より詳細に説明する。図８３は、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）に先立つ進行パターン決定処理（ステップＳ３１４２）において進行パターン１０２が選択された場合における長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）内の操作ボタン６の操作とこれに応じた示唆演出２０３に係る演出画面の演出態様の変化の一例を示す図である。この図８３の例では、長押し操作受付有効期間（Ｔ２$_0$～Ｔ３）に操作ボタン６の５回の操作がなされている。１回目及び２回目の操作については、先に図７２で説明した操作と同じであるが、２回目の操作の後、タイミングＴ２$_3$からタイミングＴ２$_4$の間に長押し操作とみなす継続操作時間を超える３回目の操作がなされている点で、図７２で説明した操作とは相違する。

【０５２３】

ここでは、図７０、図８１、及び図８２のフローチャートも適宜参照しつつ、図８３に示すタイミングＴ２$_3$～Ｔ２$_4$の間でなされる特徴的な処理を中心に説明する。３回目の操作がなされると、３回目の操作以降の継続操作時間が長押し操作とみなす所定時間（長押し操作受付有効期間の１／１０の時間）に達するまでの間、ステップＳ３１５５のＹＥＳ→ステップＳ３１５６のＮＯ→ステップＳ３１５７のＮＯ→ステップＳ３１６０のＹＥＳ→ステップＳ３１６１のＮＯ→ステップＳ３１６２のＮＯ→ステップＳ３１６３のＮＯ→ステップＳ３１６９のＮＯ→ステップＳ３１７４のＮＯ→ステップＳ３１５５の処理が繰り返される。そして、３回目の操作以降の継続操作時間が長押し操作とみなす所定時間に達すると、ステップＳ３１６２のＹＥＳ→ステップＳ３５１１のＹＥＳ→ステップＳ３５１２のＮＯ→ステップＳ３５１３→ステップＳ３５１４と進み、抽選により到達段階が設定される。この例では、第４ゲージに設定されていた到達段階が抽選の結果に基づきＭＡＸに設定されている。そして、ステップＳ３１６７に進み、ＭＡＸに至る長押し進行速度でのパワー蓄積量の増加が開始される。その結果、タイミングＴ２$_4$に至るまでにパワーゲージのパワー蓄積量はＭＡＸに到達し、パワー蓄積量の表示色は虹色に変化させられる。

【０５２４】

ここで、図８１の示唆演出進行処理の「長押し進行速度でのゲージ進行」（ステップＳ

３１６７）には、時間短縮で未到達の演出態様に変化させることを含む。即ち、複数のタイミングのうちの一のタイミングにおいて所定の長押し操作が行われていると判定された場合、当該一のタイミング以前の他のタイミングにおいて実行されていない未到達の演出態様があるとき、時間短縮で未到達の演出態様に変化させてもよい。例えば、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間で長押し操作がされ、第１ゲージまで進行させると共にパワー蓄積量の表示色を青色に変更した後、続くタイミングＴ２$_1$～Ｔ２$_2$の特定期間、タイミングＴ２$_2$～Ｔ２$_3$の特定期間、タイミングＴ２$_3$からタイミングＴ２$_4$までの特定期間では長押し操作がされず、続くタイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間で再び長押し操作がされた場合、ゲージ段階スキップ抽選を行い、到達段階をＭＡＸ、パワー蓄積量の表示色を虹色に設定し、当該到達段階に至るように長押し速度でのゲージ進行を行うようにしてもよい。この場合、タイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間で長押し操作がされた場合の長押し速度でのゲージ進行として、第２ゲージ→第３ゲージ→第４ゲージ→ＭＡＸとゲージを時間短縮で進行させると共に各ゲージに至ったときにパワー蓄積量の表示色が緑色→黄色→赤色→虹色となるように演出態様を変化させてよい。このような演出は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものである場合に、それを示唆するものとして好適である。

【０５２５】

また、図８１の示唆演出進行処理の「長押し進行速度でのゲージ進行」（ステップＳ３１６７）には、未到達の演出態様に変化させない演出を行うことを含む。即ち、複数のタイミングのうちの一のタイミングにおいて所定の長押し操作が行われている場合、当該一のタイミング以前の他のタイミングにおいて実行されていない未到達の演出態様があるとき、当該未到達の演出態様に変化させない演出を行ってもよい。例えば、タイミングＴ２$_0$からタイミングＴ２$_1$までの特定期間で長押し操作がされ、ゲージを第１ゲージまで進行させると共にパワー蓄積量の表示色を青色に変更した後、続くタイミングＴ２$_1$からタイミングＴ２$_2$までの特定期間では長押し操作がされず、続くタイミングＴ２$_2$～Ｔ２$_3$の特定期間で長押し操作がされた場合、本来であれば第３ゲージまで進行させパワー蓄積量の表示色を黄色に変えるところを、到達段階として第２ゲージまでの進行及びパワー蓄積量の表示色を緑に設定し、当該到達段階に至るように長押し速度でのゲージ進行を行うようにしてもよい。そして、続くタイミングＴ２$_4$からタイミングＴ３までの特定期間で長押し操作がされた場合、ゲージ段階スキップ抽選を行い、到達段階を第４ゲージ以上、パワー蓄積量の表示色を赤色以上に設定し、当該到達段階に至るような長押し速度でのパワー蓄積慮の増加を進行させてもよい。つまり、タイミングＴ２$_4$に至るまではゲージの進行を抑え、タイミングＴ３に至るまでの特定期間で長押し操作がされていた場合にそれを挽回するような演出を行うことができる。このような演出は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものでない場合、それを示唆するものとして好適である。

【０５２６】

本実施形態では、操作部材として可動体６ａを有する操作ボタン６を使用するを例にとって説明したが、操作ボタン６又は可動体６ａに代えて、レバー、ハンドル、グリップ、回転部材、スライド部材、タッチパネル、光センサ等を操作部材として使用してもよい。

【０５２７】

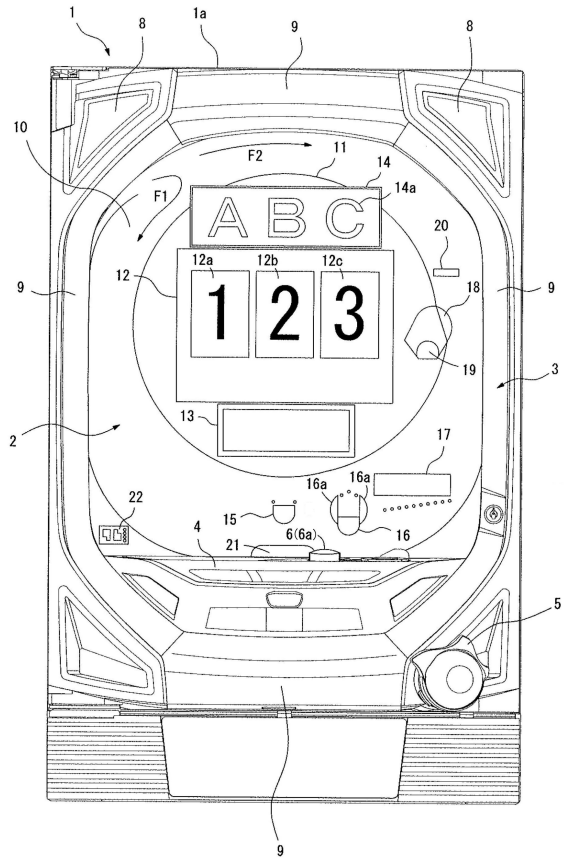
また、本実施形態では、遊技機としていわゆるパチンコ遊技機を例にとって説明したが、本発明はいわゆるパチスロ遊技機などの他の遊技機に適用することができる。

【０５２８】

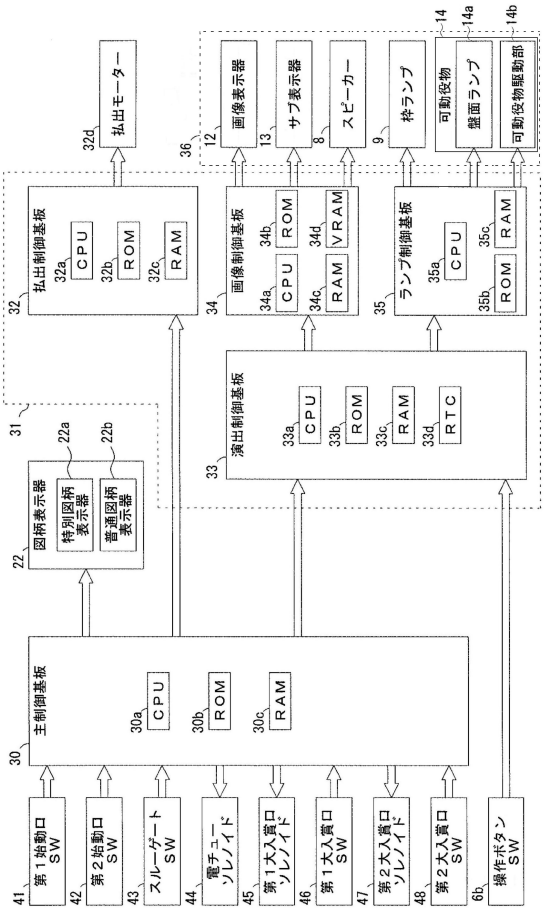
本実施形態では、演出制御基板３３は、主制御基板３０から送信される変動開始コマンドに基づいてシナリオ演出を進行させていたが、特別遊技開始コマンド（大当たり開始コマンド）や客待ちデモコマンドなどの他の種類のコマンドに基づいてシナリオ演出を進行させるようにしてもよい。この場合のシナリオ演出の進行おける操作手段の操作信号に基づく長押し操作、単打押し操作、連打押し操作の判定を上記実施形態と同様に行ってもよい。

【０５２９】
また、前述した長押し操作受付有効期間等に設定される複数のタイミングのうち相前後するタイミングにより始点及び終点が定まる特定期間の数は、２以上であれば前述した５つに限定されることはない。また、複数の特定期間のそれぞれの長さは、必ずしも全ての特定期間が均等である必要はなく、複数の特定期間のうちの全部又は一部の長さが異なっていてもよい。さらに、長押し操作受付有効期間等に設定される複数のタイミングは、予め設定される場合のほか、遊技者により操作ボタンが操作されたタイミングを最初のタイミングに設定するなど、可変としてもよい。
【符号の説明】
【０５３０】
１　遊技機
６　操作ボタン
８　スピーカー
９　枠ランプ
１４　可動役物
１４ａ　盤面ランプ
１２　画像表示器
１３　サブ表示器
３０　主制御基板
３１　サブ制御基板
３３　演出制御基板
３３ａ　ＣＰＵ
３３ｃ　ＲＡＭ
３６　演出装置
５０　遊技制御部
５２　特別遊技判定部
６５　演出制御部
６６　操作制御部
６７　受信バッファ
６８　送信バッファ
６９　操作信号記憶部
６９ａ　サンプリング信号記憶部
６９ｂ　エッジ記憶部
６９ｃ　オンエッジカウント数記憶部
６９ｄ　オン信号カウント数記憶部
７０　演出パターン決定部
７１　通常遊技制御部
７３　シナリオ進行演出制御部
７４　示唆演出制御部
７５　第１段階演出制御部
７６　第２段階演出制御部

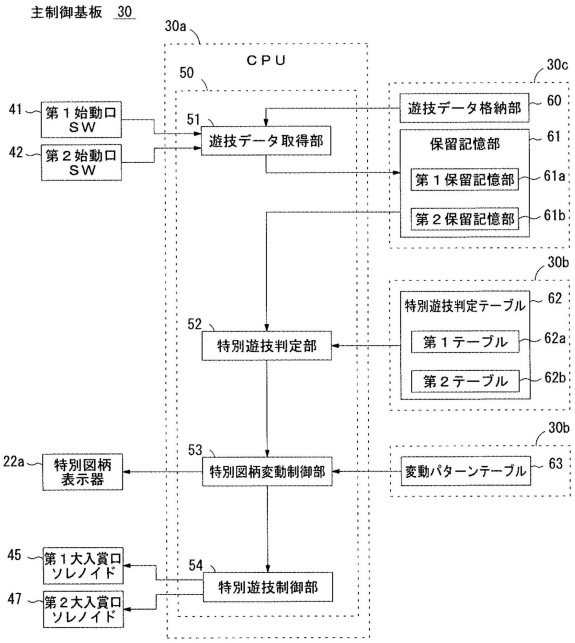
【図１】


ABC
123
F1
F2

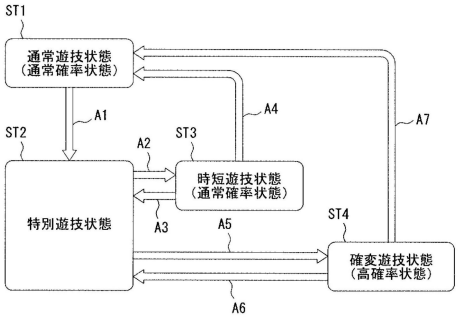
【図２】


払出モーター
画像表示器
サブ表示器
スピーカー
枠ランプ
可動役物
盤面ランプ
可動役物駆動部
払出制御基板
CPU
ROM
RAM
画像制御基板
VRAM
ランプ制御基板
演出制御基板
RTC
図柄表示器
特別図柄表示器
普通図柄表示器
主制御基板
第１始動口SW
第２始動口SW
スルーゲートSW
電チューソレノイド
第１大入賞口ソレノイド
第１大入賞口SW
第２大入賞口ソレノイド
第２大入賞口SW
操作ボタンSW

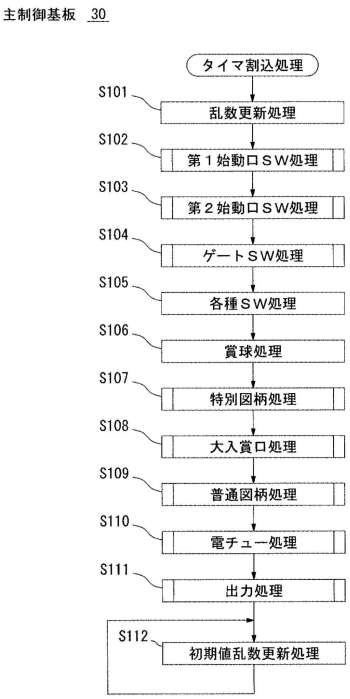
【図３】


主制御基板 30
CPU
第１始動口SW
第２始動口SW
遊技データ取得部
遊技データ格納部
保留記憶部
第１保留記憶部
第２保留記憶部
特別遊技判定部
特別遊技判定テーブル
第１テーブル
第２テーブル
特別図柄変動制御部
変動パターンテーブル
特別図柄表示器
第１大入賞口ソレノイド
第２大入賞口ソレノイド
特別遊技制御部

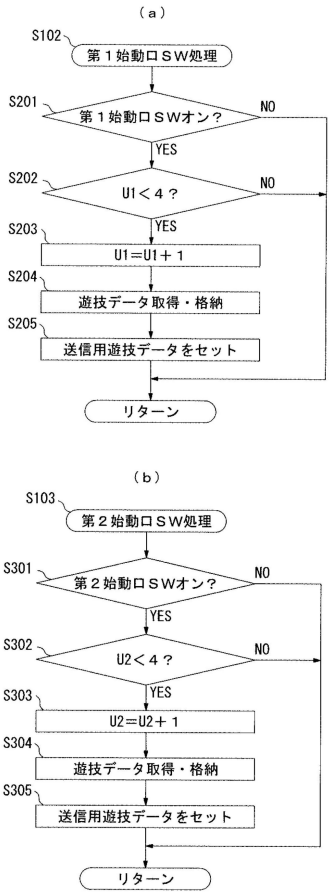
【図４】


通常遊技状態
（通常確率状態）
特別遊技状態
時短遊技状態
（通常確率状態）
確変遊技状態
（高確率状態）

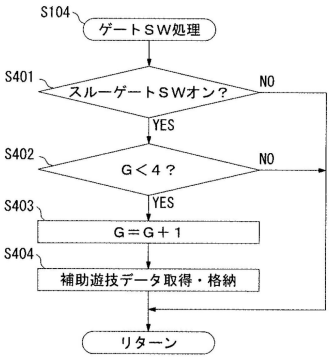
【図５】


主制御基板 30
タイマ割込処理
S101
乱数更新処理
S102
第１始動口ＳＷ処理
S103
第２始動口ＳＷ処理
S104
ゲートＳＷ処理
S105
各種ＳＷ処理
S106
賞球処理
S107
特別図柄処理
S108
大入賞口処理
S109
普通図柄処理
S110
電チュー処理
S111
出力処理
S112
初期値乱数更新処理

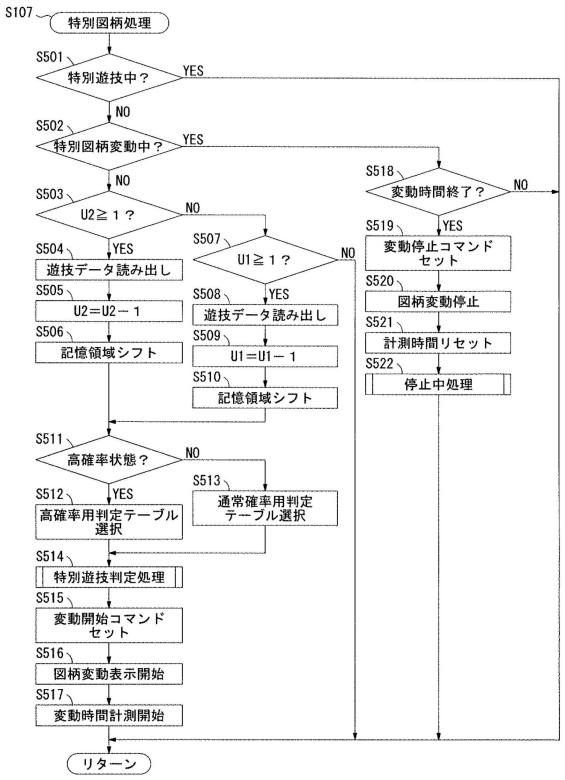
【図６】


（ａ）
S102
第１始動口ＳＷ処理
S201
第１始動口ＳＷオン？
NO
YES
S202
U1＜４？
NO
YES
S203
U1＝U1＋１
S204
遊技データ取得・格納
S205
送信用遊技データをセット
リターン
（ｂ）
S103
第２始動口ＳＷ処理
S301
第２始動口ＳＷオン？
NO
YES
S302
U2＜４？
NO
YES
S303
U2＝U2＋１
S304
遊技データ取得・格納
S305
送信用遊技データをセット
リターン

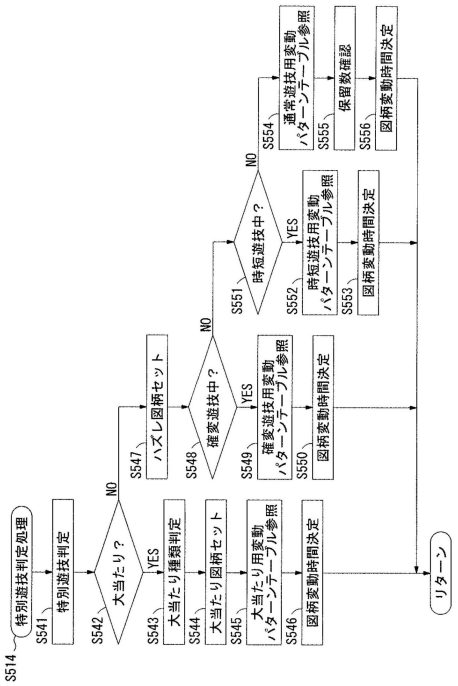
【図７】


S104
ゲートＳＷ処理
S401
スルーゲートＳＷオン？
NO
YES
S402
Ｇ＜４？
NO
YES
S403
Ｇ＝Ｇ＋１
S404
補助遊技データ取得・格納
リターン

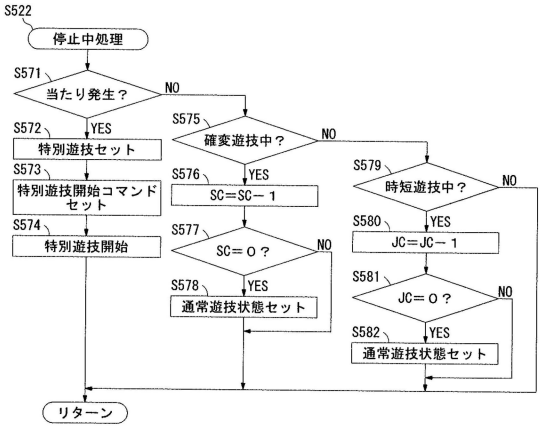
【図８】


S107
特別図柄処理
S501
特別遊技中？
YES
NO
S502
特別図柄変動中？
YES
NO
S503
U2≧１？
NO
YES
S504
遊技データ読み出し
S505
U2＝U2－１
S506
記憶領域シフト
S507
U1≧１？
NO
YES
S508
遊技データ読み出し
S509
U1＝U1－１
S510
記憶領域シフト
S511
高確率状態？
NO
YES
S512
高確率用判定テーブル選択
S513
通常確率用判定テーブル選択
S514
特別遊技判定処理
S515
変動開始コマンドセット
S516
図柄変動表示開始
S517
変動時間計測開始
S518
変動時間終了？
NO
YES
S519
変動停止コマンドセット
S520
図柄変動停止
S521
計測時間リセット
S522
停止中処理
リターン

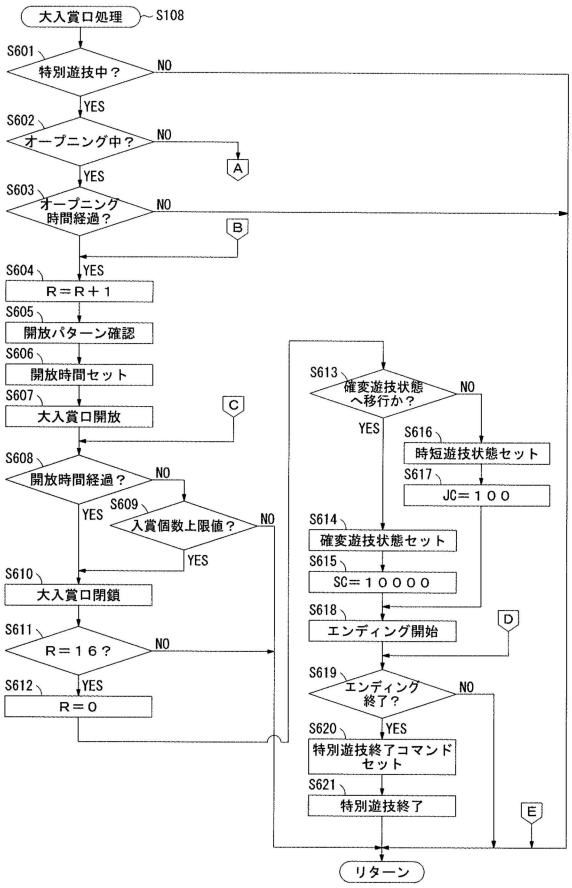
【図９】



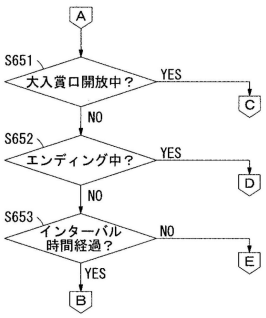
【図１０】



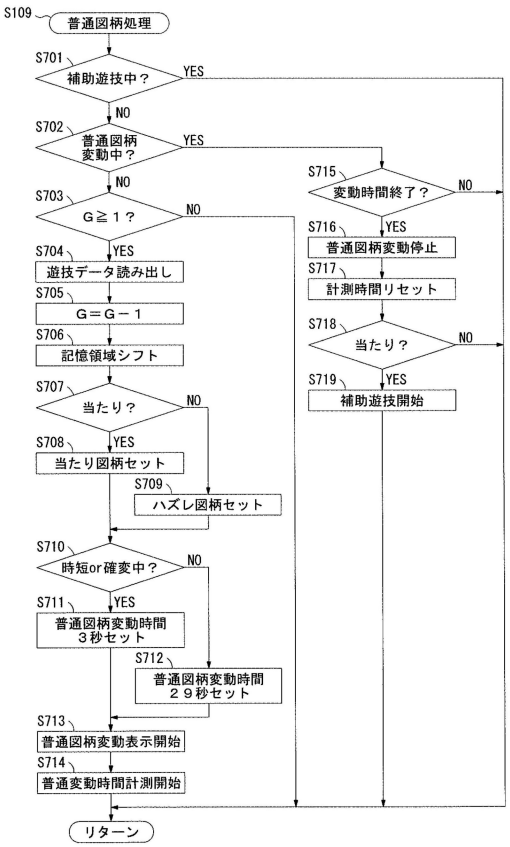
【図１１】



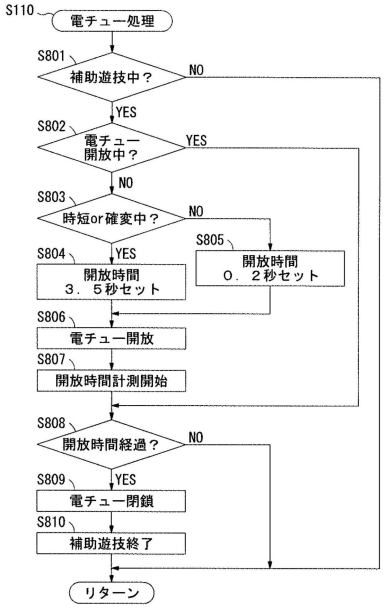
【図１２】



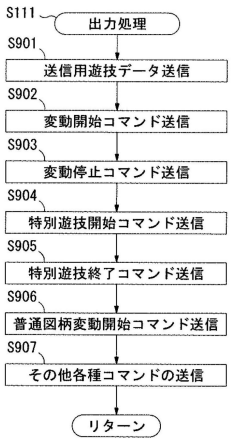
【図１３】



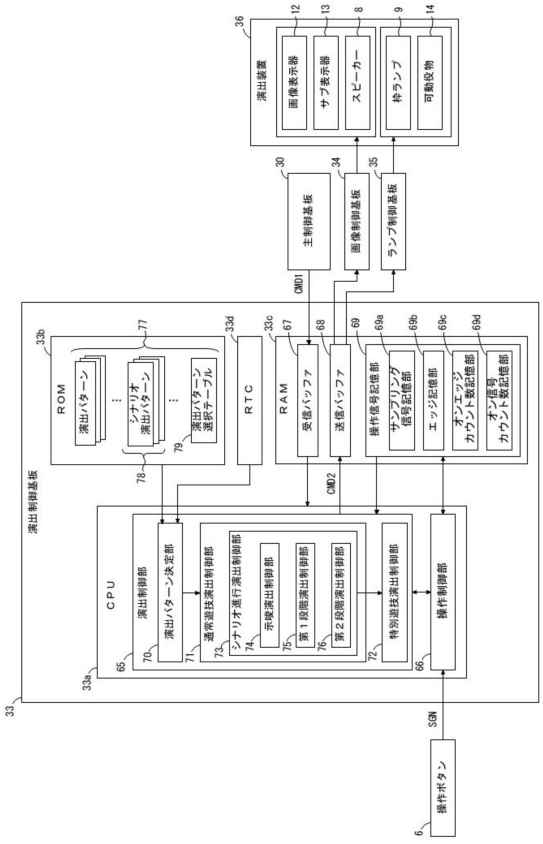
【図１４】



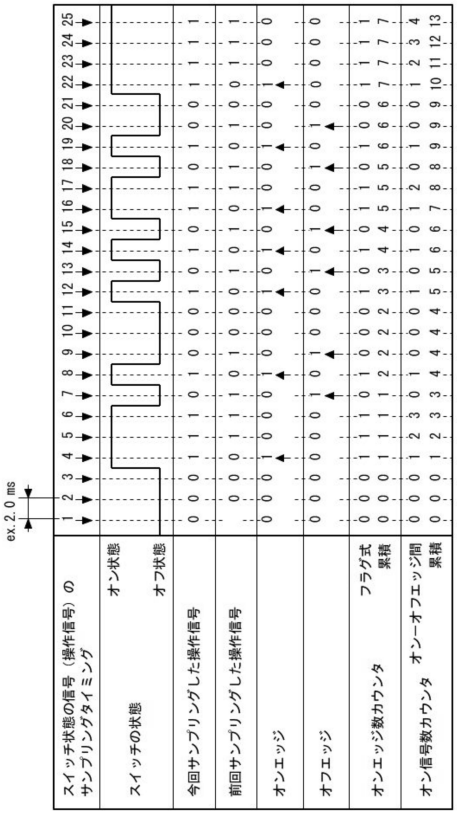
【図１５】



【図１６】



【図１７】



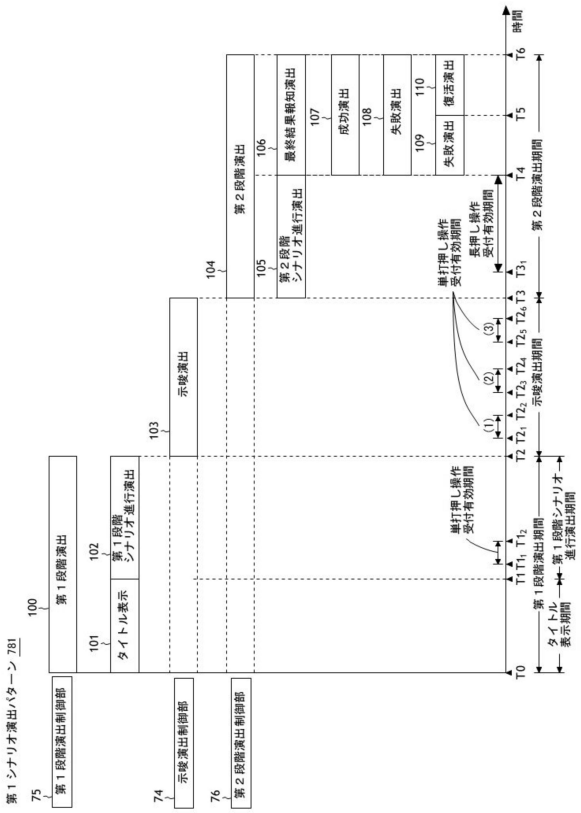
【図１８】

演出パターン選択テーブル 79

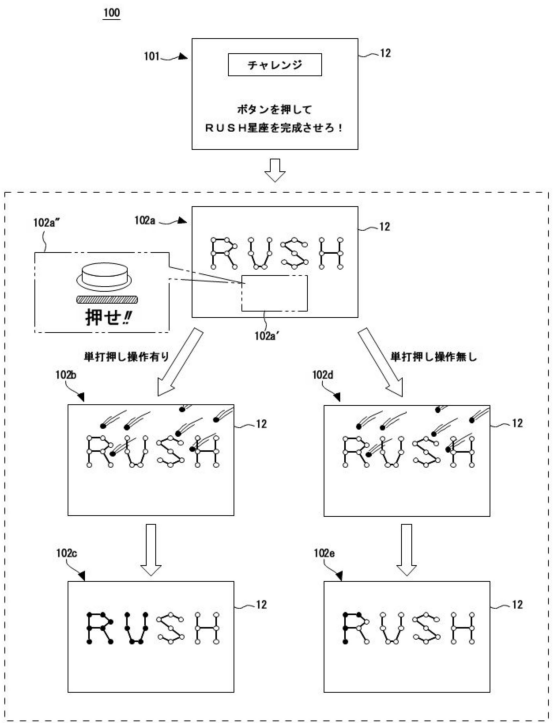
変動時間（秒）	演出パターン	選択時間設定
2	演出パターンA	なし
5	演出パターンB	なし
6	演出パターンC	なし
7	演出パターンD	なし
・	・	・
・	・	・
・	・	・
90	第1シナリオ演出パターンA	2015年06月01日00:00 ～ 2015年06月07日24:00
90	第1シナリオ演出パターンB	2015年06月08日00:00 ～ 2015年06月14日24:00
90	第1シナリオ演出パターンC	2015年06月15日00:00 ～ 2015年06月21日24:00
90	第1シナリオ演出パターンD	2015年06月22日00:00 ～ 2015年06月28日24:00
90	第1シナリオ演出パターンE	2015年06月29日00:00 ～ 2015年07月06日24:00
90	第1シナリオ演出パターンF	2015年07月07日00:00 ～ 2015年07月13日24:00
90	第2シナリオ演出パターンA	2015年07月14日00:00 ～ 2015年07月20日24:00
90	第2シナリオ演出パターンB	2015年07月21日00:00 ～ 2015年07月26日24:00
・	・	・
・	・	・
・	・	・

781
782
78

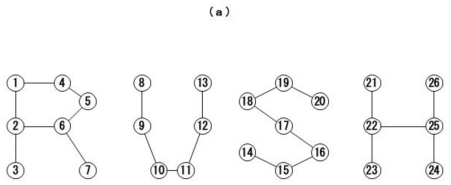
【図１９】



【図２０】

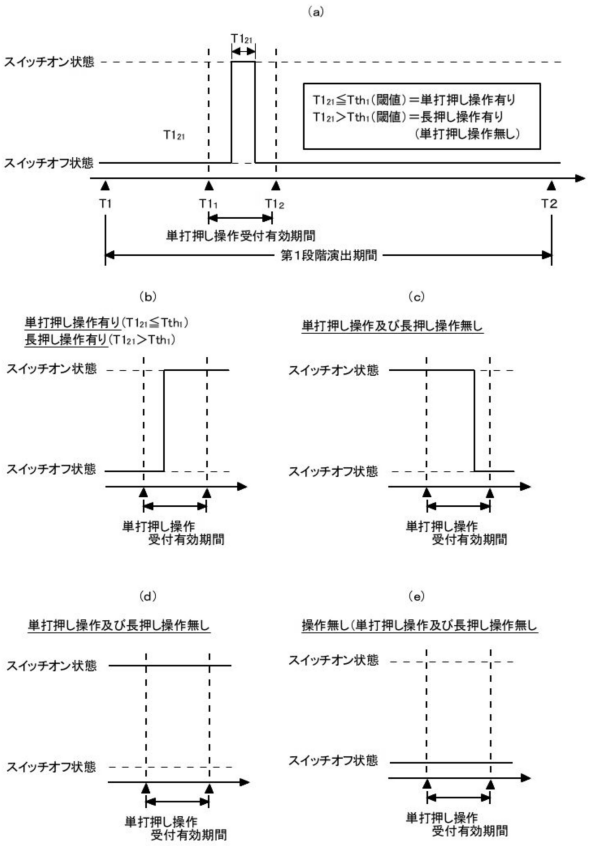


【図２１】

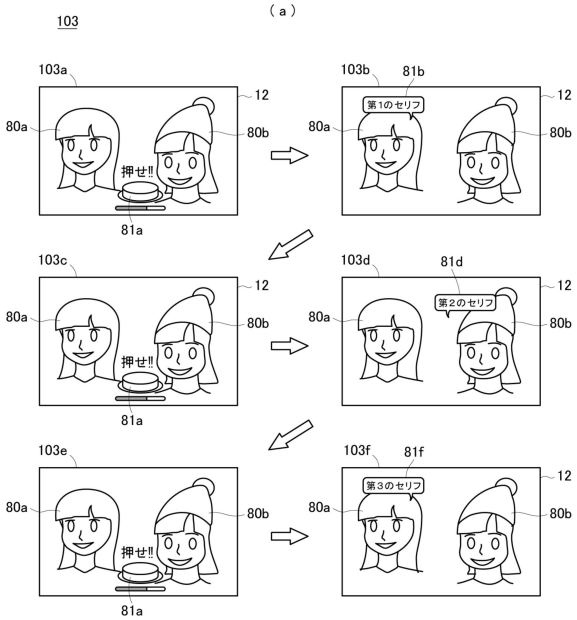


操作の有無	点灯パターン	点灯数
操作なし	① ～ ④	4
操作あり	① ～ ⑦	7
	① ～ ⑩	10
	① ～ ⑬	13
	① ～ ⑳	20

【図２２】



【図２３】



セリフパターン	第1のセリフ	第2のセリフ	第3のセリフ	期待度
第1のセリフパターン	暗くなってきたよ	ちょっと震ってるね…	う ん…。	低
第2のセリフパターン	暗くなってきたよ	星は見えるかな?	うっすらと	中
第3のセリフパターン	暗くなってきたよ	星がよく見えてきたね	ほんとだ!	高
第4のセリフパターン	暗くなってきたよ	星がよく見えてきたね	RUSH星座や!	確定

【図２４】

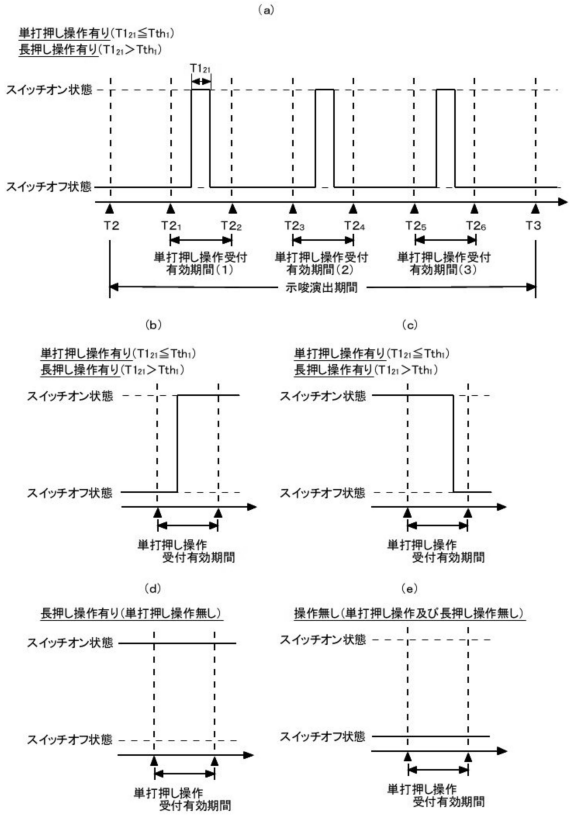
(a) 長押し操作無しの場合

	単打押し操作の有無			セリフ演出のパターン
	受付期間(1)	受付期間(2)	受付期間(3)	
操作パターン1	有り	有り	有り	第1のセリフ → 第2のセリフ → 第3のセリフ
操作パターン2	有り	有り	無し	第1のセリフ → 第2のセリフ → セリフ無し
操作パターン3	有り	無し	有り	第1のセリフ → セリフ無し → 第2のセリフ
操作パターン4	有り	無し	無し	第1のセリフ → セリフ無し → セリフ無し
操作パターン5	無し	有り	有り	セリフ無し → 第1のセリフ → 第2のセリフ
操作パターン6	無し	有り	無し	セリフ無し → 第1のセリフ → セリフ無し
操作パターン7	無し	無し	有り	セリフ無し → セリフ無し → 第1のセリフ
操作パターン8	無し	無し	無し	セリフ無し → セリフ無し → セリフ無し

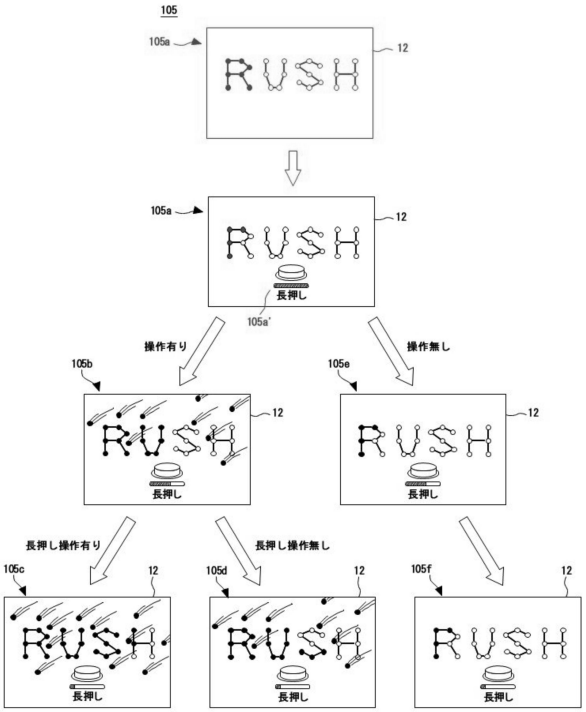
(b) 長押し操作有りの場合

	単打押し操作又の長押し操作有無			セリフ演出のパターン
	受付期間(1)	受付期間(2)	受付期間(3)	
操作パターン9	長押し操作有り	—	—	セリフ無し → セリフ無し → セリフ無し
操作パターン10	単打押し操作有り	長押し操作有り	—	第1のセリフ → セリフ無し → セリフ無し
操作パターン11	単打押し操作及び長押し操作無し	長押し操作有り	—	セリフ無し → セリフ無し → セリフ無し
操作パターン12	単打押し操作有り	単打押し操作有り	長押し操作有り	第1のセリフ → 第2のセリフ → セリフ無し
操作パターン13	単打押し操作有り	単打押し操作及び長押し操作無し	長押し操作有り	第1のセリフ → セリフ無し → セリフ無し
操作パターン14	単打押し操作及び長押し操作無し	単打押し操作有り	長押し操作有り	セリフ無し → 第1のセリフ → セリフ無し
操作パターン15	単打押し操作及び長押し操作無し	単打押し操作及び長押し操作無し	長押し操作有り	セリフ無し → セリフ無し → セリフ無し

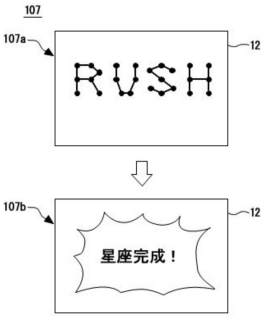
【図２５】



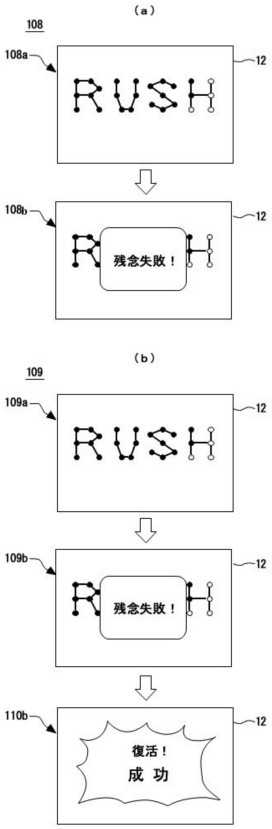
【図２６】



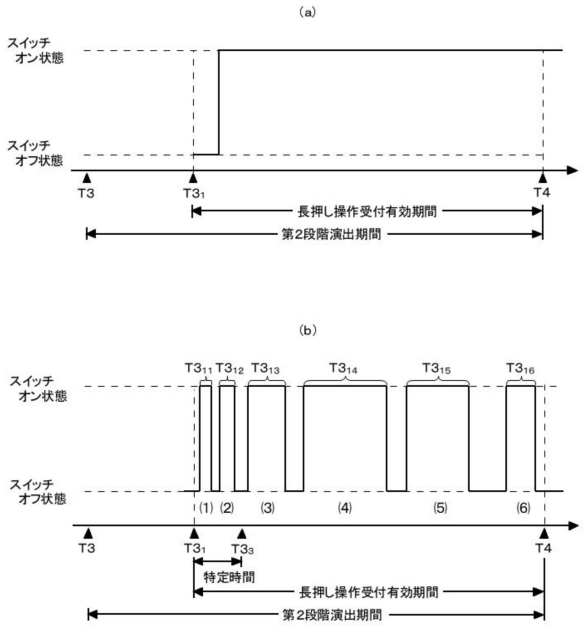
【図２７】



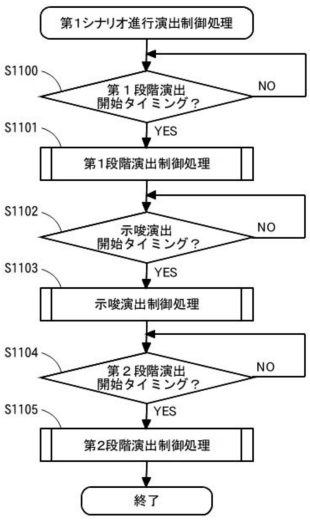
【図２８】



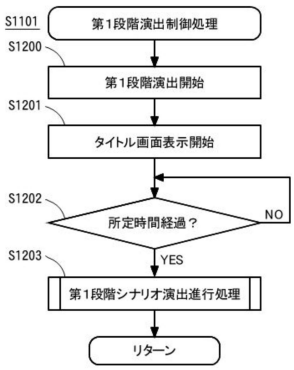
【図２９】



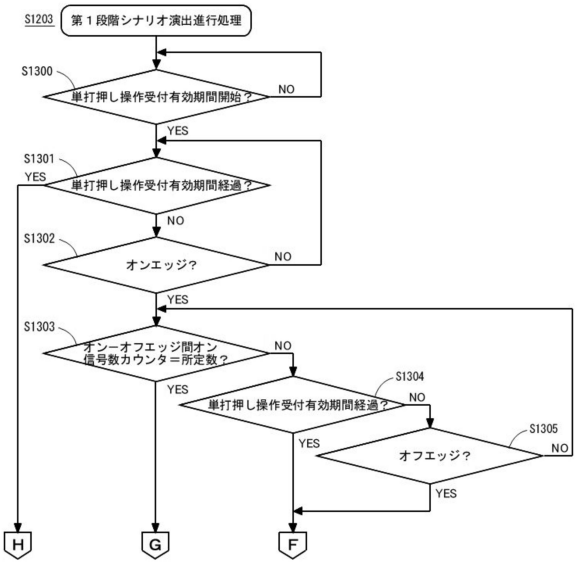
【図３０】



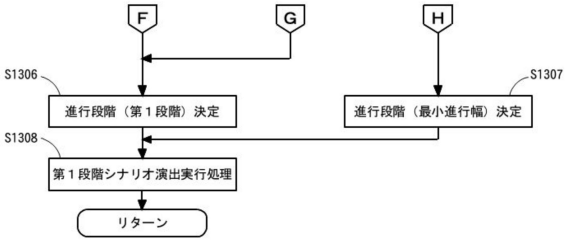
【図３１】



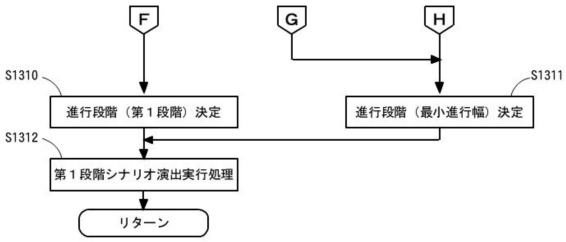
【図３２】



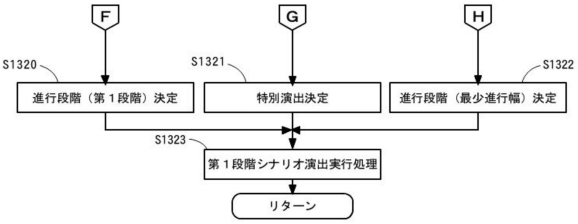
【図３３】



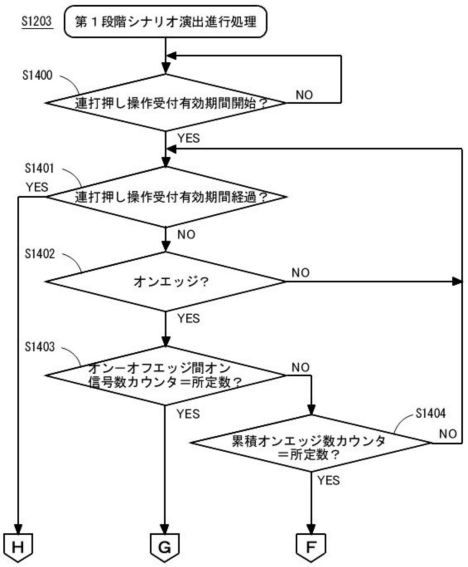
【図３４】



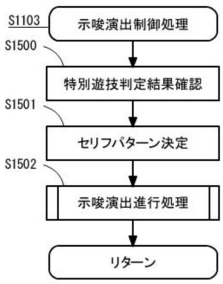
【図３５】



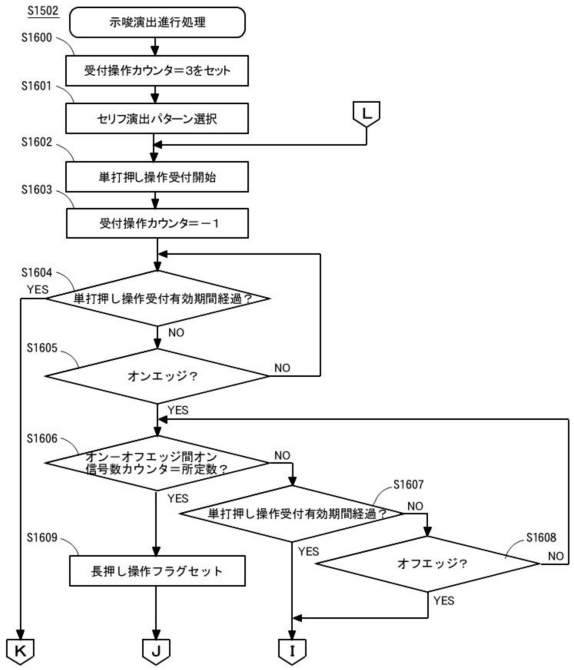
【図３６】



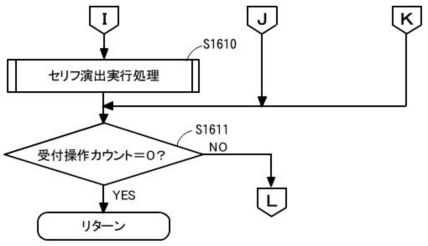
【図３７】



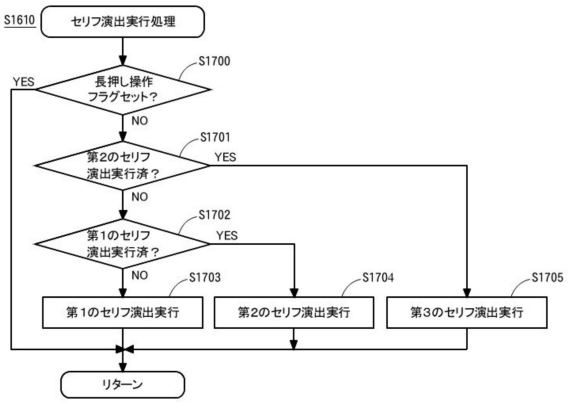
【図３８】



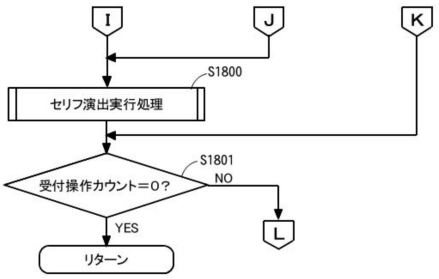
【図３９】



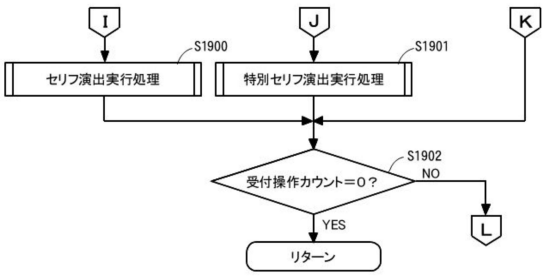
【図４０】



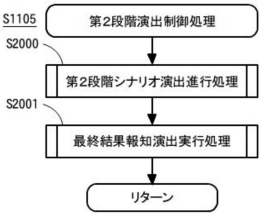
【図４１】



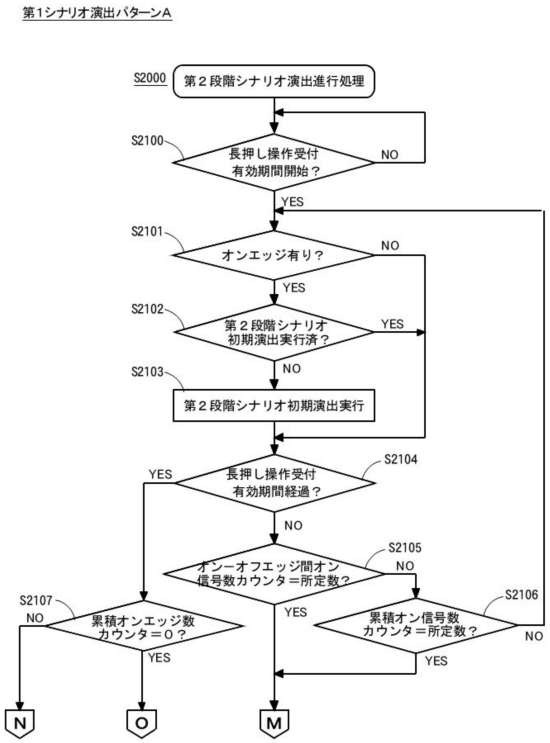
【図４２】



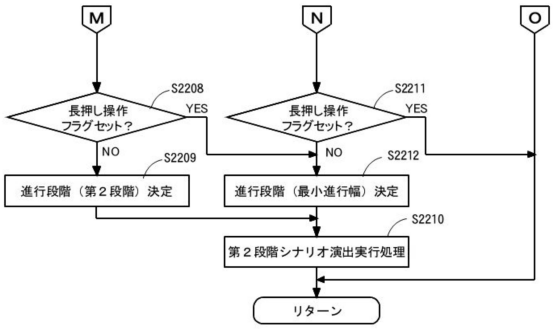
【図４３】



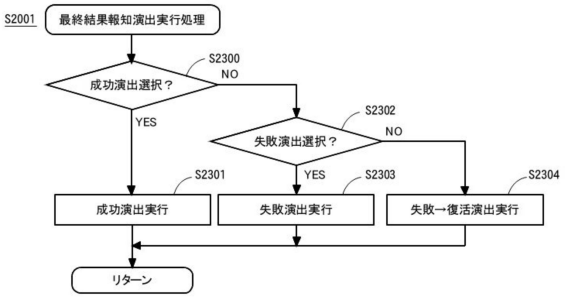
【図４４】



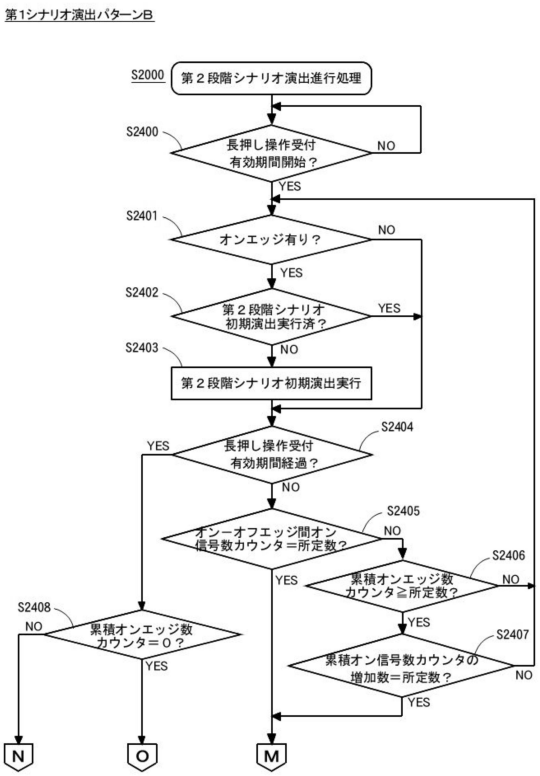
【図４５】



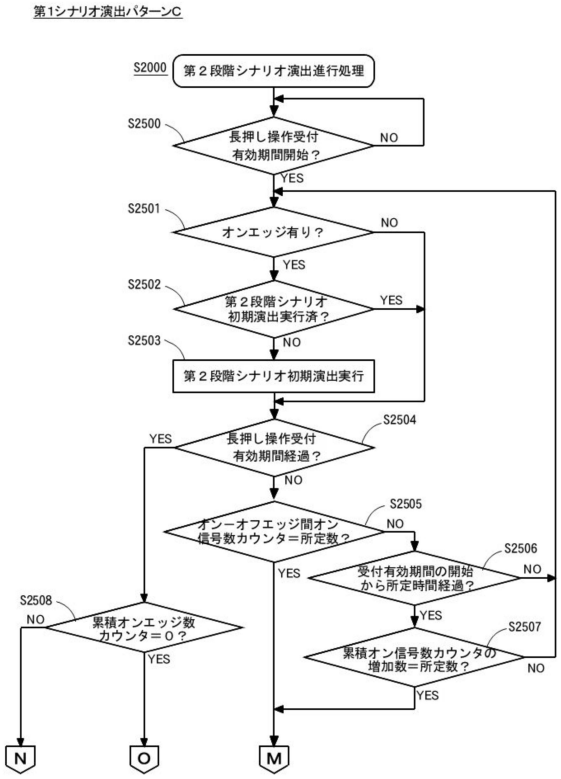
【図４６】



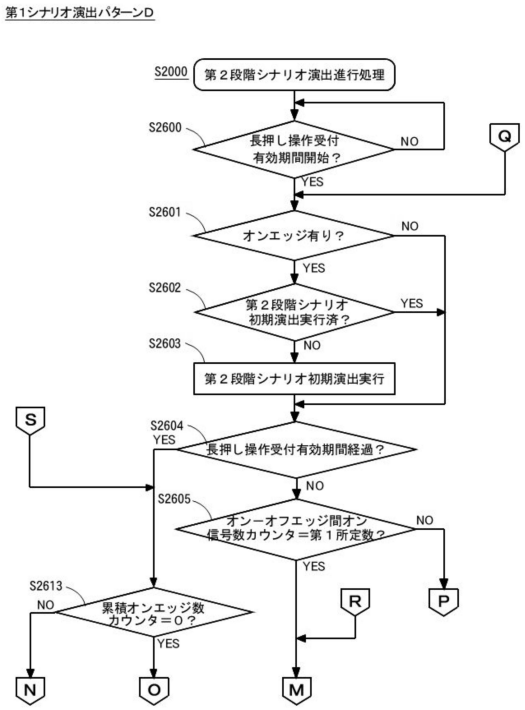
【図４７】



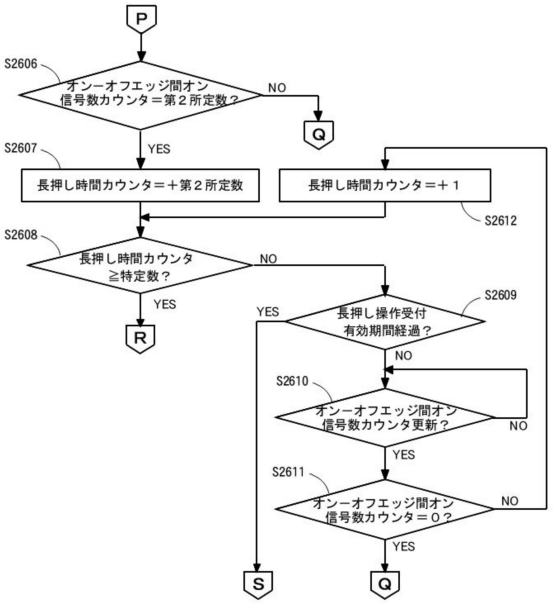
【図４８】



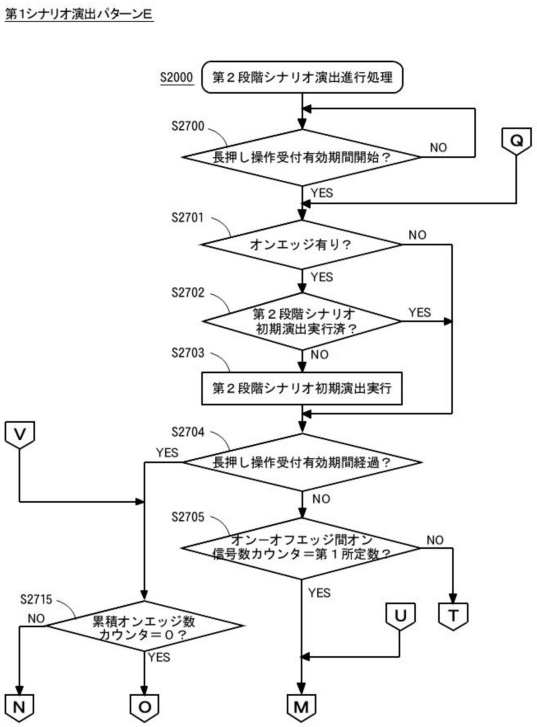
【図４９】



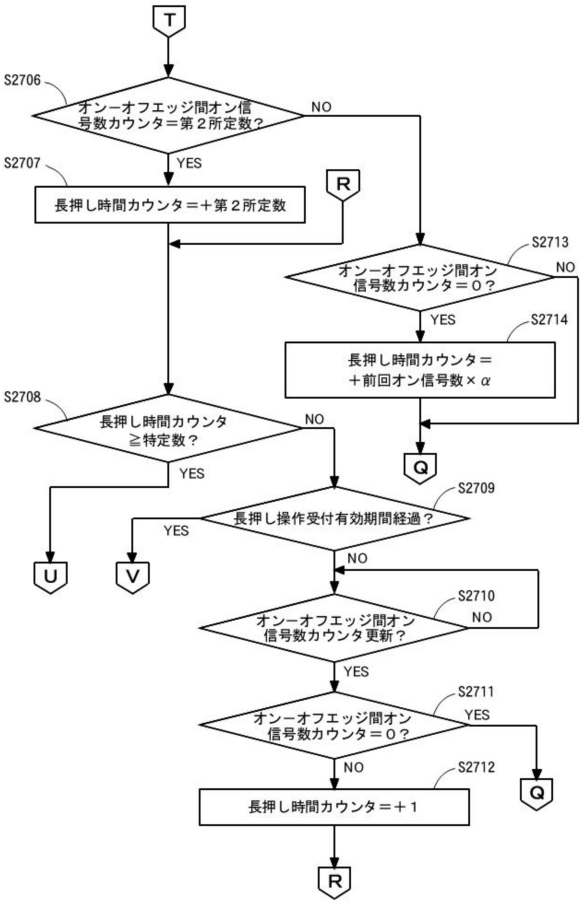
【図５０】



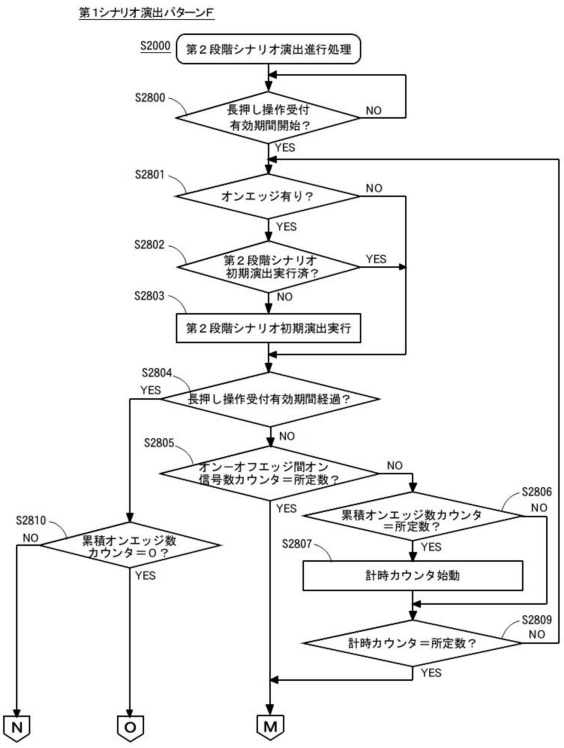
【図５１】



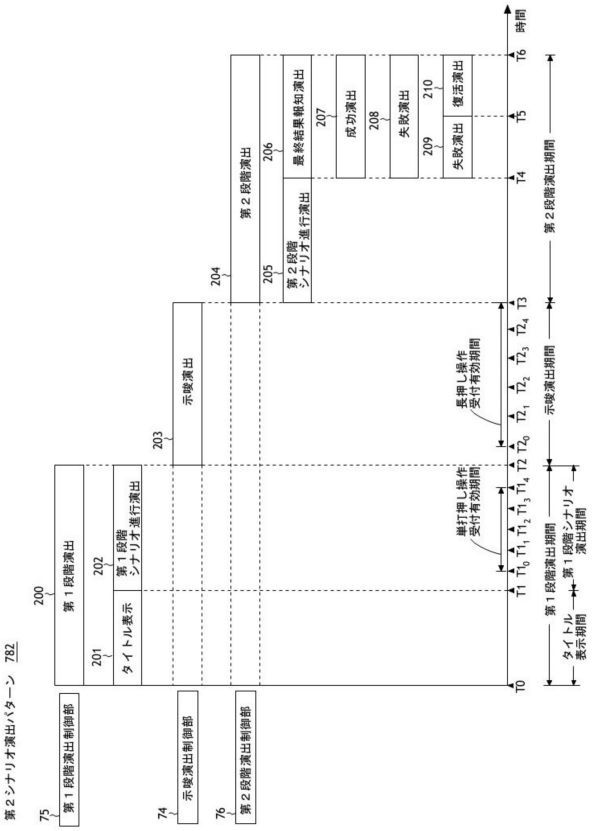
【図５２】



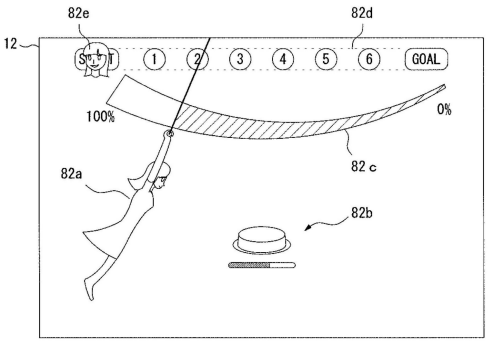
【図５３】



【図５４】

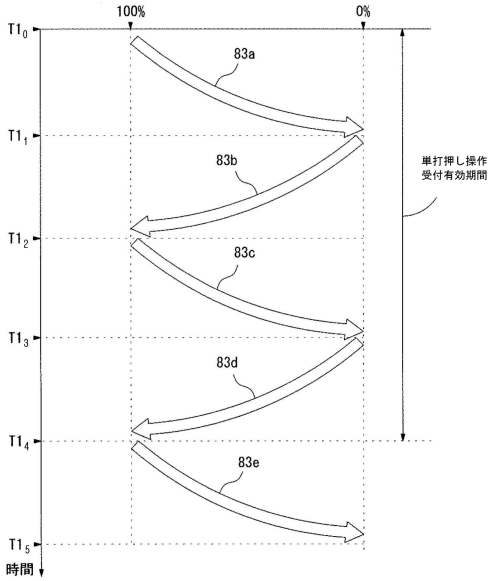


【図５５】



【図５６】

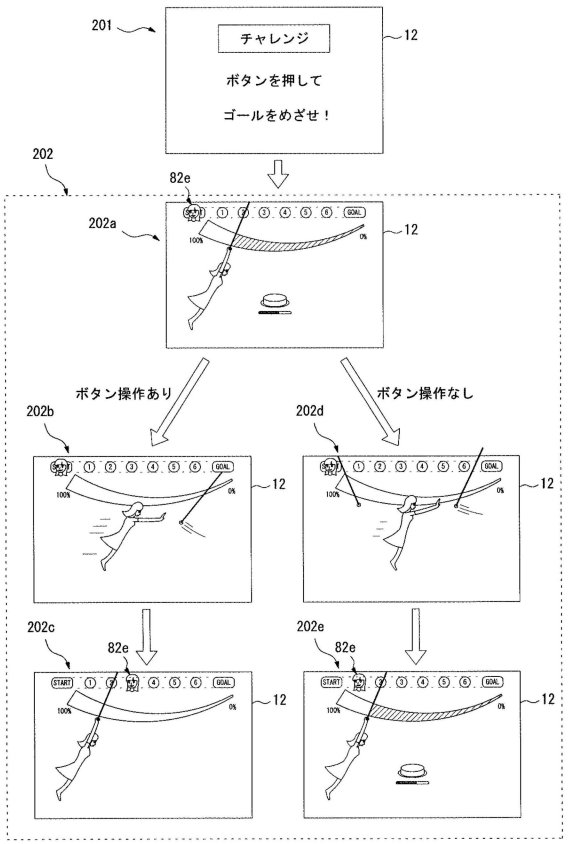
（ａ）



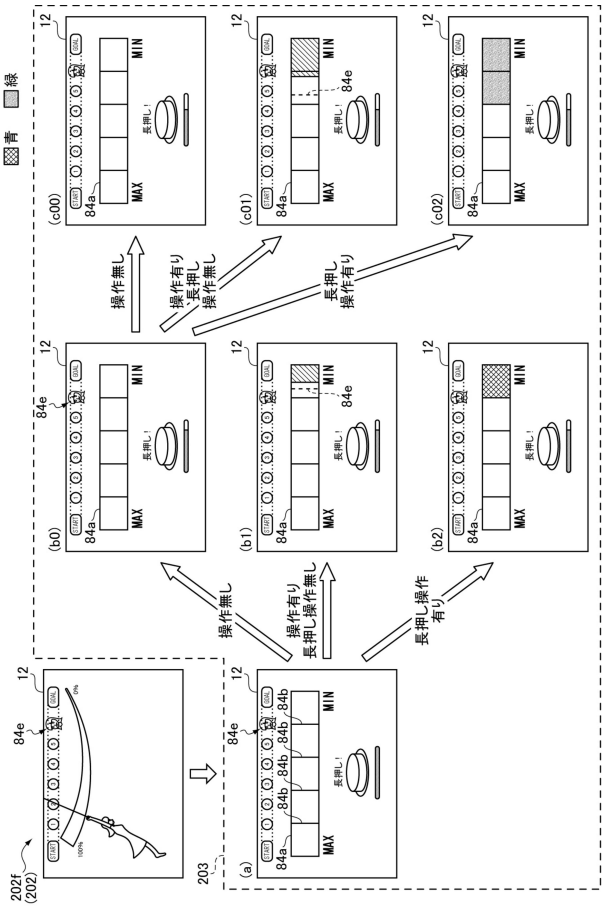
（ｂ）

ボタン操作タイミング	移動ブランコ数（進行度）
ボタン操作なし	1
0% ～ 30%	1
30% ～ 60%	1 or 2
60% ～ 90%	2 or 3
90% ～ 100%	3

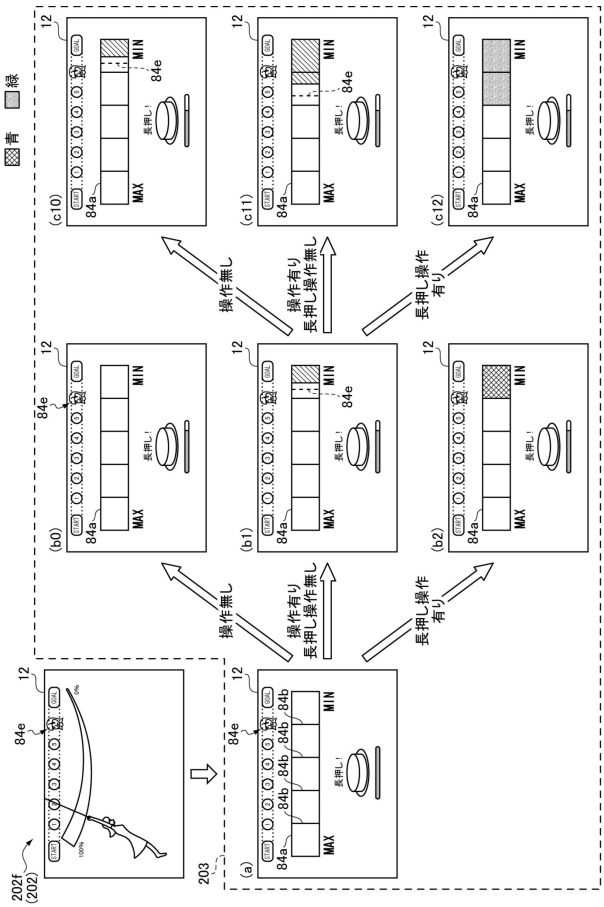
【図５７】



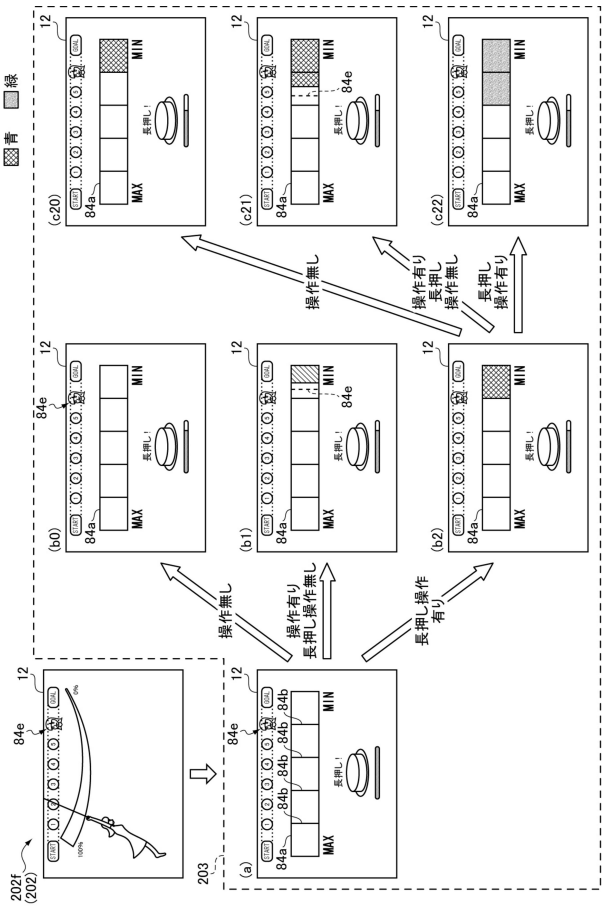
【図５８】



【図５９】



【図６０】



【図６１】

（ａ）

ゲージ進行度	期待度
第１ゲージ	低
第２ゲージ	低
第３ゲージ	中
第４ゲージ	高
ＭＡＸ	確定

（ｂ）

表示色	期待度
青色	低
緑色	低
黄色	中
赤色	高
虹色	確定

【図６２】

ゲージ進行パターン判定テーブル（待別遊技状態への移行あり）

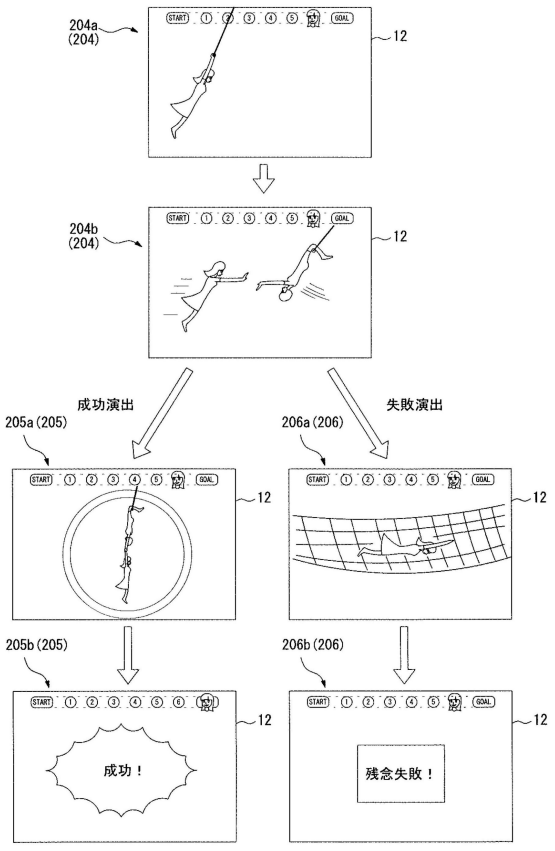
進行パターン番号	長押しされた場合のゲージ進行度			
	$T2_0$～$T2_1$	$T2_1$～$T2_2$	$T2_2$～$T2_3$	$T2_3$～$T2_4$	$T2_4$～$T3$
進行パターン１０１	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	第４ゲージ	ＭＡＸ
進行パターン１０２	進行なし	第２ゲージ	第３ゲージ	第４ゲージ	ＭＡＸ
進行パターン１０３	第１ゲージ	進行なし	第３ゲージ	第４ゲージ	ＭＡＸ
進行パターン１０４	第１ゲージ	第２ゲージ	進行なし	第４ゲージ	ＭＡＸ
進行パターン１０５	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	進行なし	ＭＡＸ
進行パターン１０６	進行なし	進行なし	第３ゲージ	第４ゲージ	ＭＡＸ
進行パターン１０７	第１ゲージ	進行なし	進行なし	第４ゲージ	ＭＡＸ
進行パターン１０８	第１ゲージ	第２ゲージ	進行なし	進行なし	ＭＡＸ
進行パターン１０９	進行なし	進行なし	進行なし	第３ゲージ	ＭＡＸ
進行パターン１１０	進行なし	進行なし	進行なし	進行なし	ＭＡＸ
進行パターン２０１	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０２	進行なし	第２ゲージ	第２ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０３	第１ゲージ	進行なし	第３ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０４	第２ゲージ	第２ゲージ	進行なし	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０５	進行なし	進行なし	第３ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０６	第１ゲージ	進行なし	進行なし	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０７	進行なし	第２ゲージ	進行なし	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０８	進行なし	進行なし	進行なし	進行なし	進行なし
進行パターン３０１	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン３０２	進行なし	第２ゲージ	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン３０３	第１ゲージ	進行なし	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン３０４	進行なし	進行なし	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン４０１	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン４０２	進行なし	第２ゲージ	進行なし	進行なし	進行なし
進行パターン５０１	第１ゲージ	進行なし	進行なし	進行なし	進行なし

【図６３】

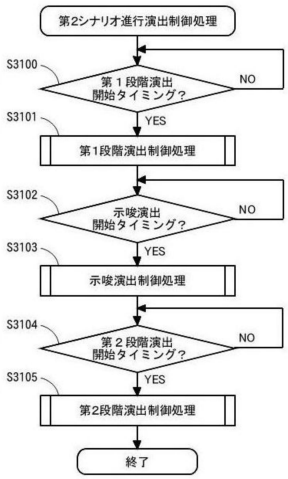
ゲージ進行パターン判定テーブル（待別遊技状態への移行なし）

進行パターン番号	長押しされた場合のゲージ進行度				
	$T2_0$～$T2_1$	$T2_1$～$T2_2$	$T2_2$～$T2_3$	$T2_3$～$T2_4$	$T2_4$～$T3$
進行パターン２０１	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０２	進行なし	第２ゲージ	第２ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０３	第１ゲージ	進行なし	第３ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０４	第２ゲージ	第２ゲージ	進行なし	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０５	進行なし	進行なし	第３ゲージ	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０６	第１ゲージ	進行なし	進行なし	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０７	進行なし	第２ゲージ	進行なし	第４ゲージ	進行なし
進行パターン２０８	進行なし	進行なし	進行なし	進行なし	進行なし
進行パターン３０１	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン３０２	進行なし	第２ゲージ	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン３０３	第１ゲージ	進行なし	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン３０４	進行なし	進行なし	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン４０１	第１ゲージ	第２ゲージ	第３ゲージ	進行なし	進行なし
進行パターン４０２	進行なし	第２ゲージ	進行なし	進行なし	進行なし
進行パターン５０１	第１ゲージ	進行なし	進行なし	進行なし	進行なし

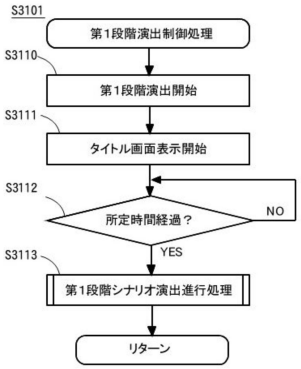
【図６４】



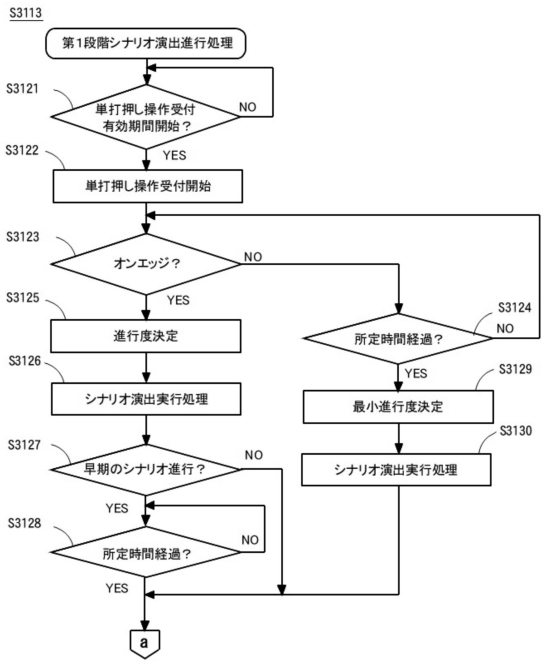
【図６５】



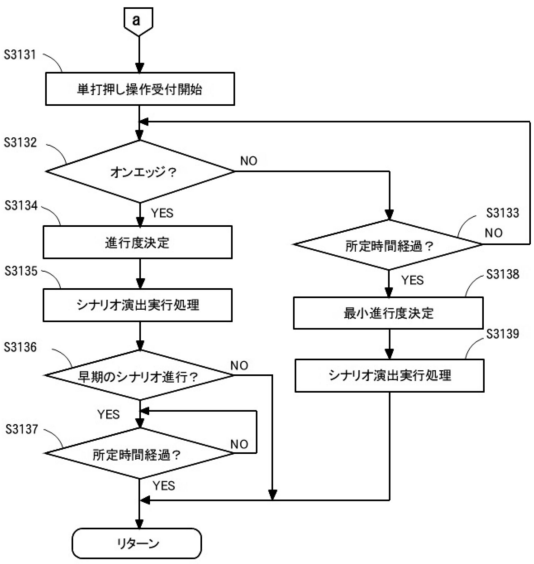
【図６６】



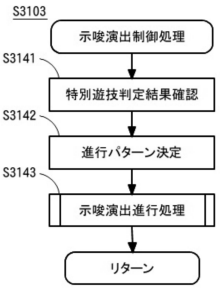
【図６７】



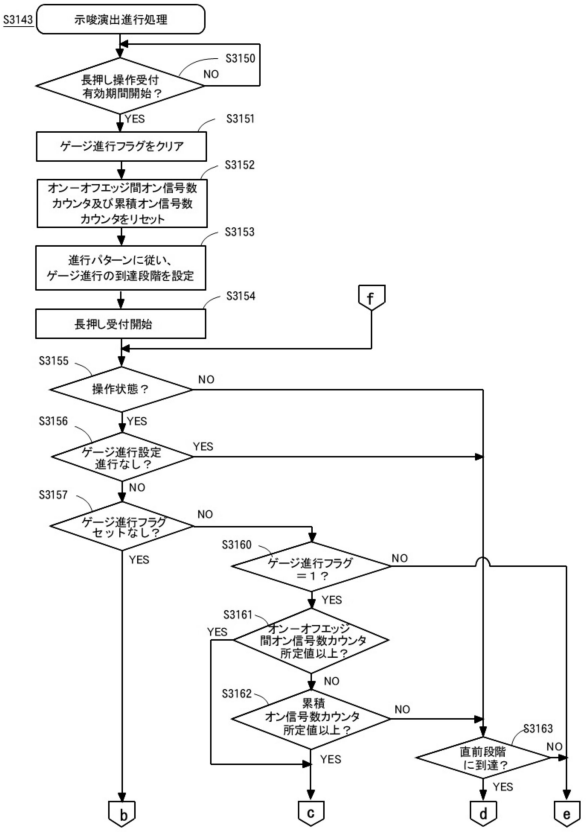
【図６８】



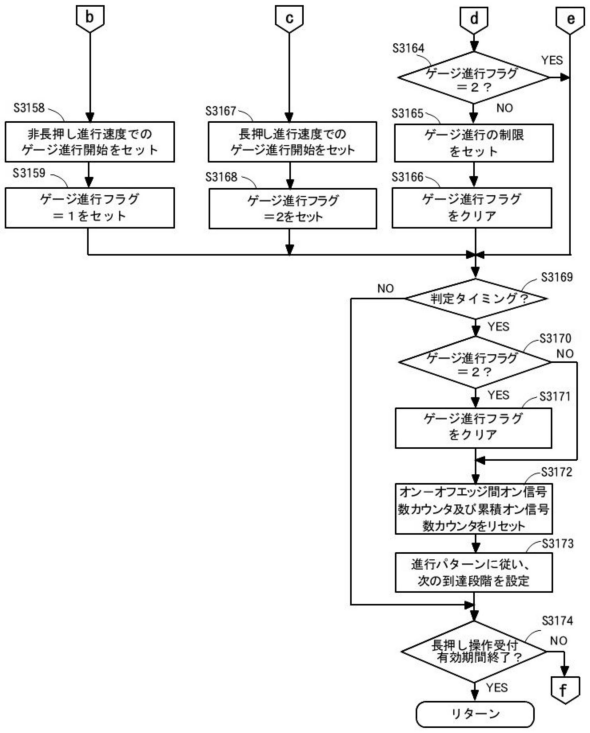
【図６９】



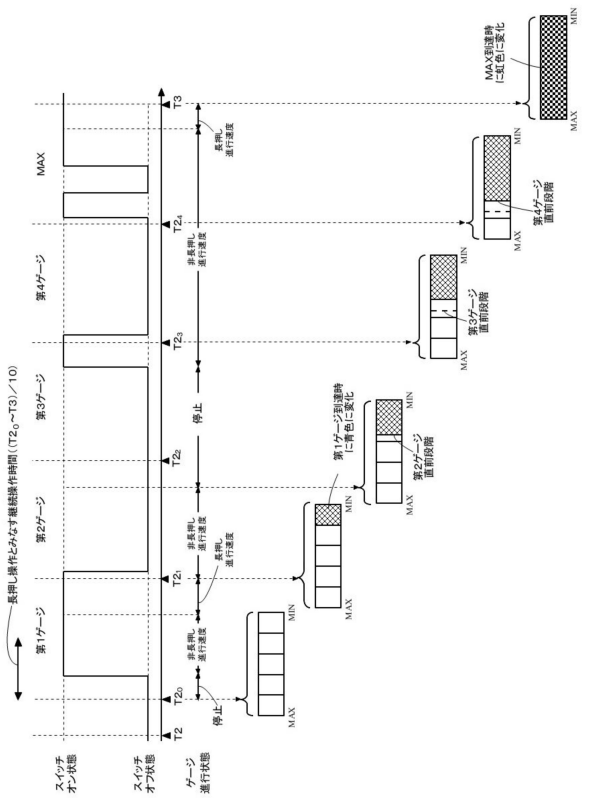
【図７０】



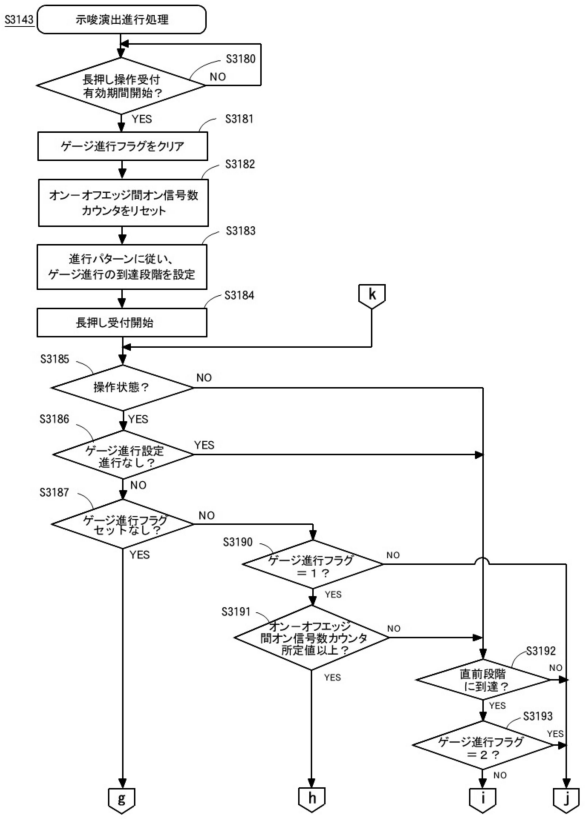
【図７１】



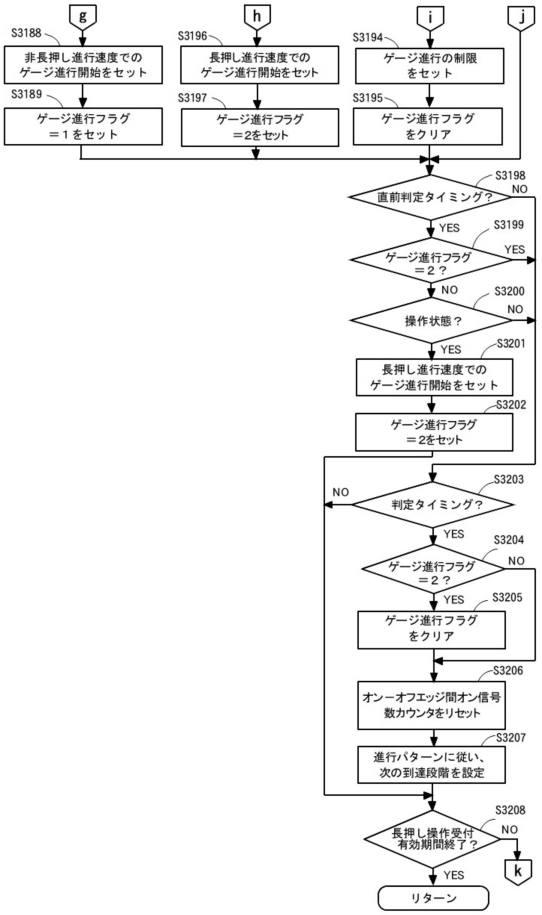
【図７２】



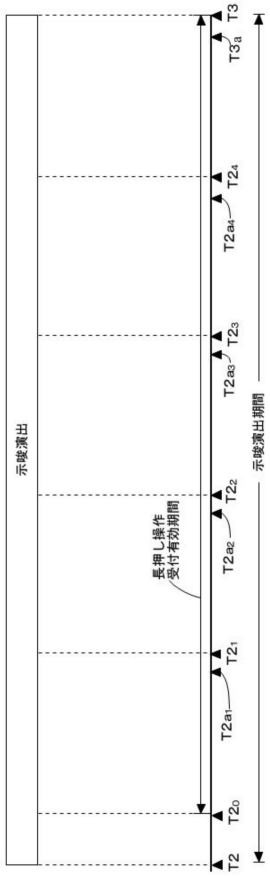
【図７３】



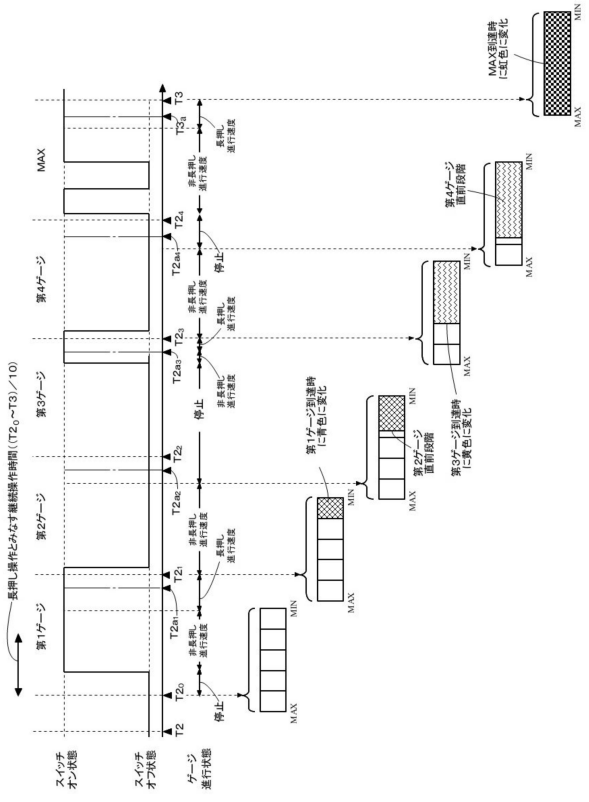
【図７４】



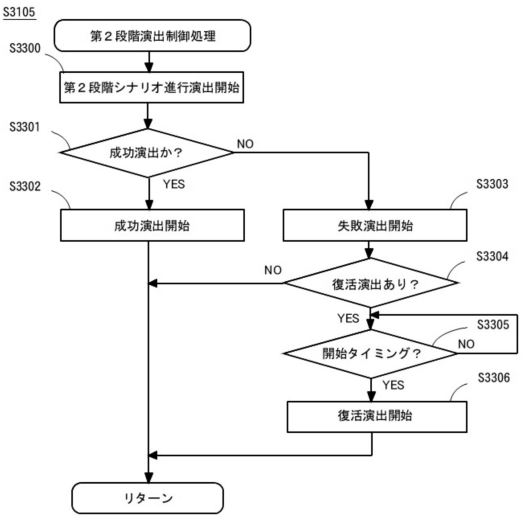
【図７５】



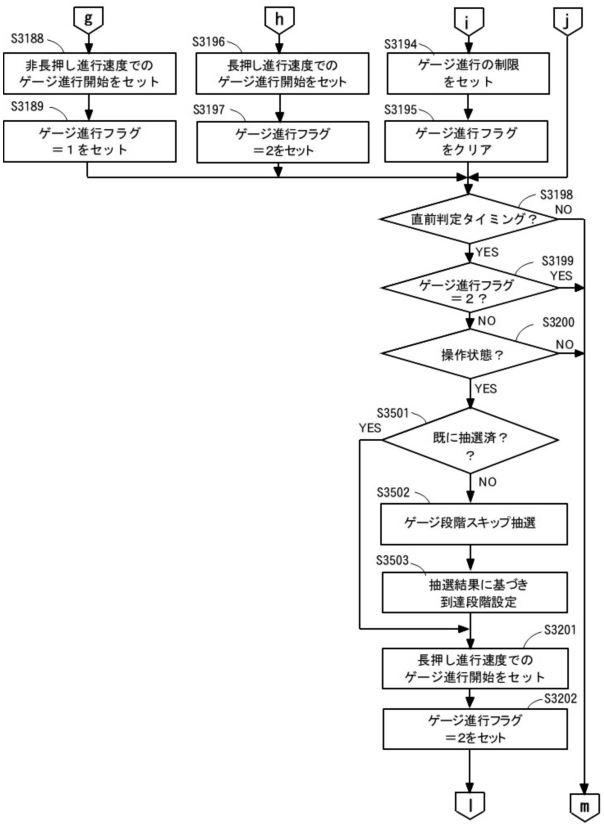
【図７６】



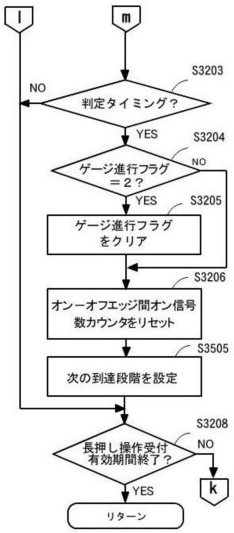
【図７７】



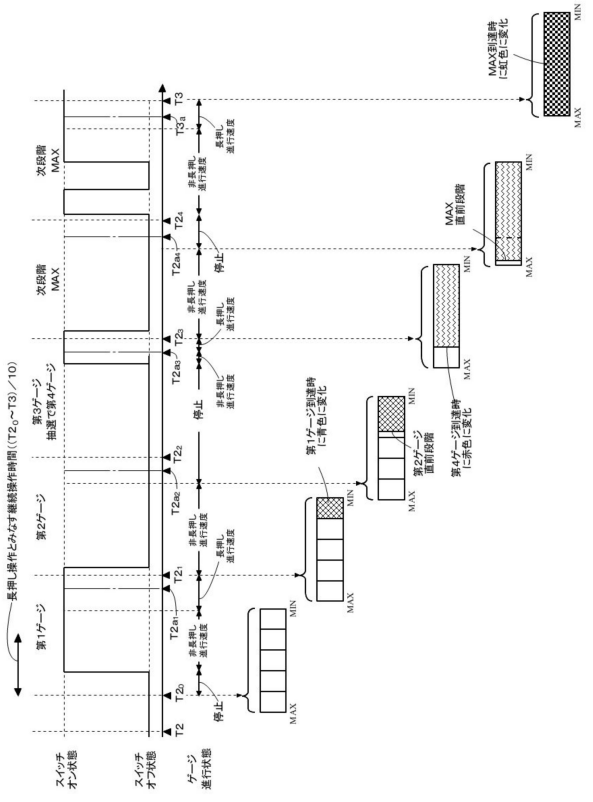
【図７８】



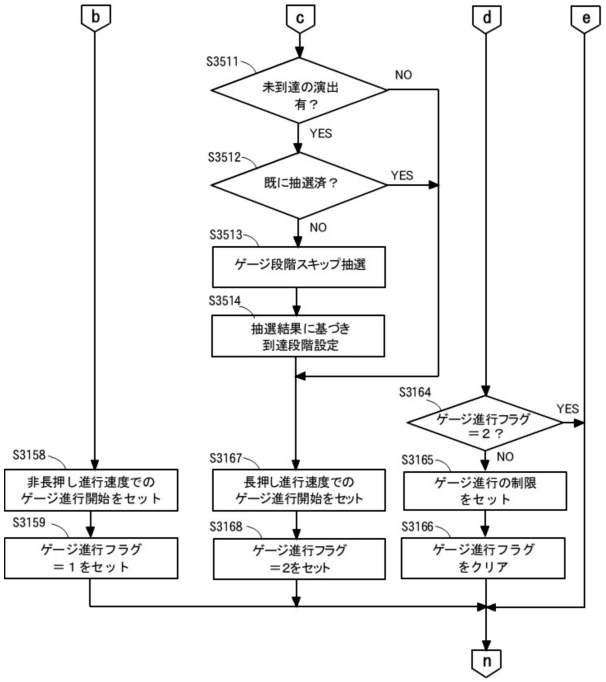
【図７９】



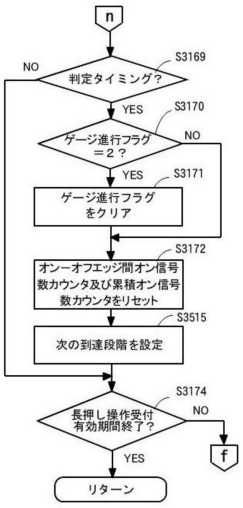
【図８０】



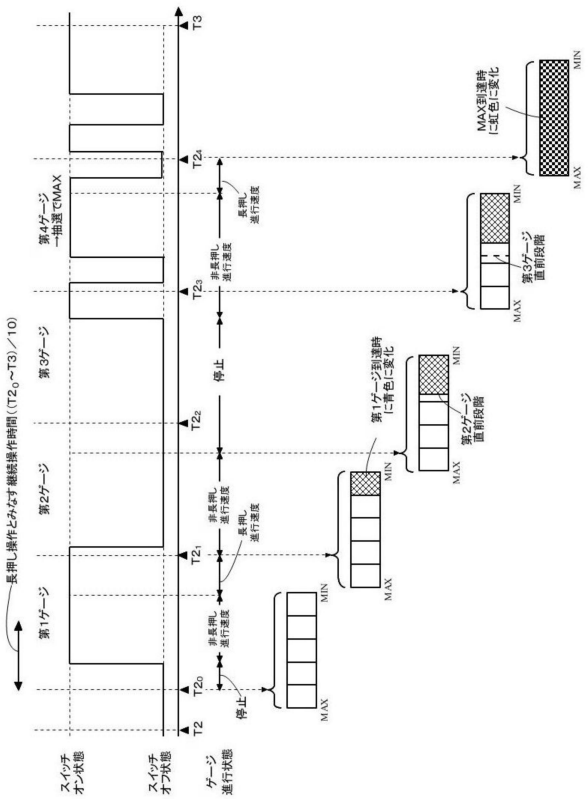
【図８１】


b
c
d
e
S3511
未到達の演出有？
NO
YES
S3512
既に抽選済？
YES
NO
S3513
ゲージ段階スキップ抽選
S3514
抽選結果に基づき到達段階設定
S3164
ゲージ進行フラグ＝２？
YES
NO
S3158
非長押し進行速度でのゲージ進行開始をセット
S3167
長押し進行速度でのゲージ進行開始をセット
S3165
ゲージ進行の制限をセット
S3159
ゲージ進行フラグ＝１をセット
S3168
ゲージ進行フラグ＝2をセット
S3166
ゲージ進行フラグをクリア
n

【図８２】


n
S3169
判定タイミング？
NO
YES
S3170
ゲージ進行フラグ＝２？
NO
YES
S3171
ゲージ進行フラグをクリア
S3172
オン－オフエッジ間オン信号数カウンタ及び累積オン信号数カウンタをリセット
S3515
次の到達段階を設定
S3174
長押し操作受付有効期間終了？
NO
YES
リターン
f

【図８３】


T3
T2₄
T2₃
T2₂
T2₁
T2₀
T2
長押し操作とみなす継続操作時間（(T2₀～T3)／10）
第4ゲージ→抽選でMAX
第3ゲージ
第2ゲージ
第1ゲージ
長押し進行速度
非長押し進行速度
停止
MAX到達時に虹色に変化
第3ゲージ直前段階
第1ゲージ到達時に青色に変化
第2ゲージ直前段階
MIN
MAX
スイッチオン状態
スイッチオフ状態
ゲージ進行状態

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１４－２０９９４９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１４４０６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－１４８５６９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２
Ａ６３Ｆ　　５／０４